3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不将任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即删帖！

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意,请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！



GAMER 领略游戏文化 体验游人生活

Culture • Entertainment • Game

¥14

2009.6

Vol. 33

游戏·人

游戏吉尼斯之 竞速狂飙

[卷首特稿]

25年 方块天堂

[游戏人物] 动作天尊 神谷英树

传世之书

体验历史 感受未来

体感技术面面观

[动漫秀] 我整个人都穿越了！

浅谈动漫中的穿越现象

[映画馆] 在失忆中寻找回忆，

在低调中挑战强权 杰森·伯恩传奇

Music CD



夏日律动

电脑报电子音像出版社

游小说 第27辑 改版革新号

TV游戏、掌机游戏、PC游戏、网络游戏 所有主流平台游戏包容无余！

扩版64页，阅读量高达30万！

连载篇目大幅减少 小说篇幅大幅增加





本辑精彩内容

《魔兽世界 阿尔萨斯：巫妖王的崛起》
——大红大紫的《WOW》最新官方小说

《光环 丰饶星战役》
——美式游戏小说扛鼎之作

《轩辕剑3 云和山的彼端》
七万字一期完结，带你重温往日的感动

《铳墓》
——枪火中的蓝调，黑道间的恩怨情仇

《死魂曲2》
——最恐怖的游戏，最精彩的剧情

豪华特企×2
《帝王之道》+《空之轨迹》系列回顾

6月底 全国上市

各地报刊亭有售



卷首

悲剧啊！

有这么一个故事。

曾经有一个善良的老人，居住在湖边。每年，飞向南方过冬的野鹅都会在这湖上短暂停留，然后继续旅程。有一年冬天因为寒流来袭，有几只野鹅被困在了湖边，没有食物可吃。老人非常的同情这些野鹅，就每天喂东西给它们吃，帮助它们度过了寒冬。从此以后，每年的冬天，越来越多的野鹅聚集在湖畔，老人依旧热心照看它们，这些野鹅得到了食物，就放弃了南飞。某一年的冬天，老人过世了，再也没有人向这些野鹅提供食物，结果，这个冬天，所有的野鹅都饿死了。

日本知名企业家稻盛和夫曾经引用过这个故事，之后他说：有时候我们需要抗拒帮助少数的诱惑，这样最后才能拯救一个群体。

现在请大家想想目前我国社会各界对电子游戏的态度。主流媒体从来不会发文支持和鼓励游戏，几乎100%的报道都是千篇一律的——某个游戏，害了某个孩子。接下来，有关部门宣布，要么禁止这款游戏，要么开始在各方面刁难这款游戏……

看上去，这种做法帮助了少数误入歧途的孩子，实则过度干涉了大多数孩子的成长，并且促成了他们的逆反心理。

沉迷游戏的孩子，究其原因是自制力弱，游戏让这个问题暴露出来，这并不是最坏的结果，恰当的解决方案是找到“自制力弱”的具体原因然后针对处理，而当今通行的做法是，孩子们沉迷什么就封杀什么，万一他们对异性着迷，是不是最后要规定国家只能保留一种性别的儿童存在？

这种针对游戏（或者孩子们的其他爱好）不深究原因、在表面上一刀切的做法，实际上损害了大部分的健康的孩子们的利益，并且把他们逼得更叛逆。绝大部分孩子的“上有政策，下有对策”，都是大人们逼的，是大人们不合理的限制逼得他们不得不投机。

譬如说，为什么不能连续游戏超过N小时？为什么不能痴迷于解决一个关卡？如果他们不能投入全力钻研一个游戏，我首先想问问，他们做其他事情会不会也是浅尝辄止？他们会不会没有恒心、会不会畏惧困难，因此无法在学习或工作上取得突破？

很多家长担心孩子们被游戏影响而做错事，这个心理，反映了我们教育上的失败。我们教育体系中的很大一部分是为物质文明和商业行为服务的，考试也只考这一部分。我们之所以还没有游戏（以及电影）分级制度，无非是因为分级工作相对而言缺乏商业价值，不增加GDP，没人愿意在这方面花精力。大人们惟利是图，忽略精神文明，一致向钱看，同时又要求孩子们规规矩矩的，这事儿要能办成还真见鬼了。

我认为——当然肯定不止我一人持这种观点——家长和老师应该首要教给孩子们的不是科学文化知识，不是商业规则，而是基本的是非观念、善恶标准、做人的道理和价值。很多农村的家长，没什么文化，但对孩子言同身教：不欺负人，不当孬种，不扯谎，不是自己的东西不能拿，成绩单不许作假。这些看上去啥也不懂的爹娘的这几句简单的教导，造就了无数了不起的人。我要举这些人的例子，可以把这篇文章写成一部长篇小说。一个正直的孩子，根本不会因为游戏或者其他任何爱好的影响而做出恶劣的事情；一个不懂得克制的孩子，即使不玩游戏，也很容易在其他方面走错路。

如果教育得当，对于现实的、残酷的世界，不妨逐步放开让孩子们去接触和体会，同他们交流看法，而不是把他们保护在一个不真实的花园之中。世界有美好的一面，也有邪恶的一面，我们不能控制孩子们将会接触到的东西，但我们知道这一点：这个世界的未来——无论好坏——将由现在的孩子们来创造并掌管。被大人们的过度保护的那群孩子，只怕会在未来世界风云变幻的竞争环境中被打得溃不成军，一败涂地。

扯远了，说回游戏，最大的问题在于，大家太习惯于报道负面新闻了，生怕孩子们爱上哪款游戏。事实上，如果主流媒体能够多报道一些游戏中正面的消息，一些好的行为，一些温暖的东西，比如执着、友谊、谦让、严谨、互助、团队精神，孩子们看多了也会模仿，同样影响他们在现实中的所作所为。但是没有媒体愿意这么做。他们更愿意报道那些遥不可及的模范行为，而不是普通玩家能够感同身受的故事。

犯了大错而又死不悔改的，从来都是大人们，而不是孩子们。

这真如易中天老前辈所说——悲剧啊！

■ 泰坦

■ 2009年6月22日



游戏 · 人第 33 辑
责任编辑：王伊浩
封面设计：葛华栋
封面绘制：李珍珠
感谢 levelup.cn 提供部分资源和游戏试玩

Contents

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《游戏 · 人》不予承担任何责任。

2.独家授权——对《游戏 · 人》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《游戏 · 人》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《游戏 · 人》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向《游戏 · 人》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《游戏 · 人》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《游戏 · 人》或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

《游戏 · 人》通信地址：
兰州市邮政局东岗99号信箱《游戏 · 人》
读者服务部(收)
邮编：730020
Email：gamers@263.net
读者服务部电话：0931-8674805

如有印装质量问题，请将原杂志寄回读者服务部，由本部负责调换。

健康游戏忠告

抵制不良游戏　拒绝盗版游戏
注意自我保护　谨防受骗上当
适度游戏益脑　沉迷游戏伤身
合理安排时间　享受健康生活



TETRIS RETURNS

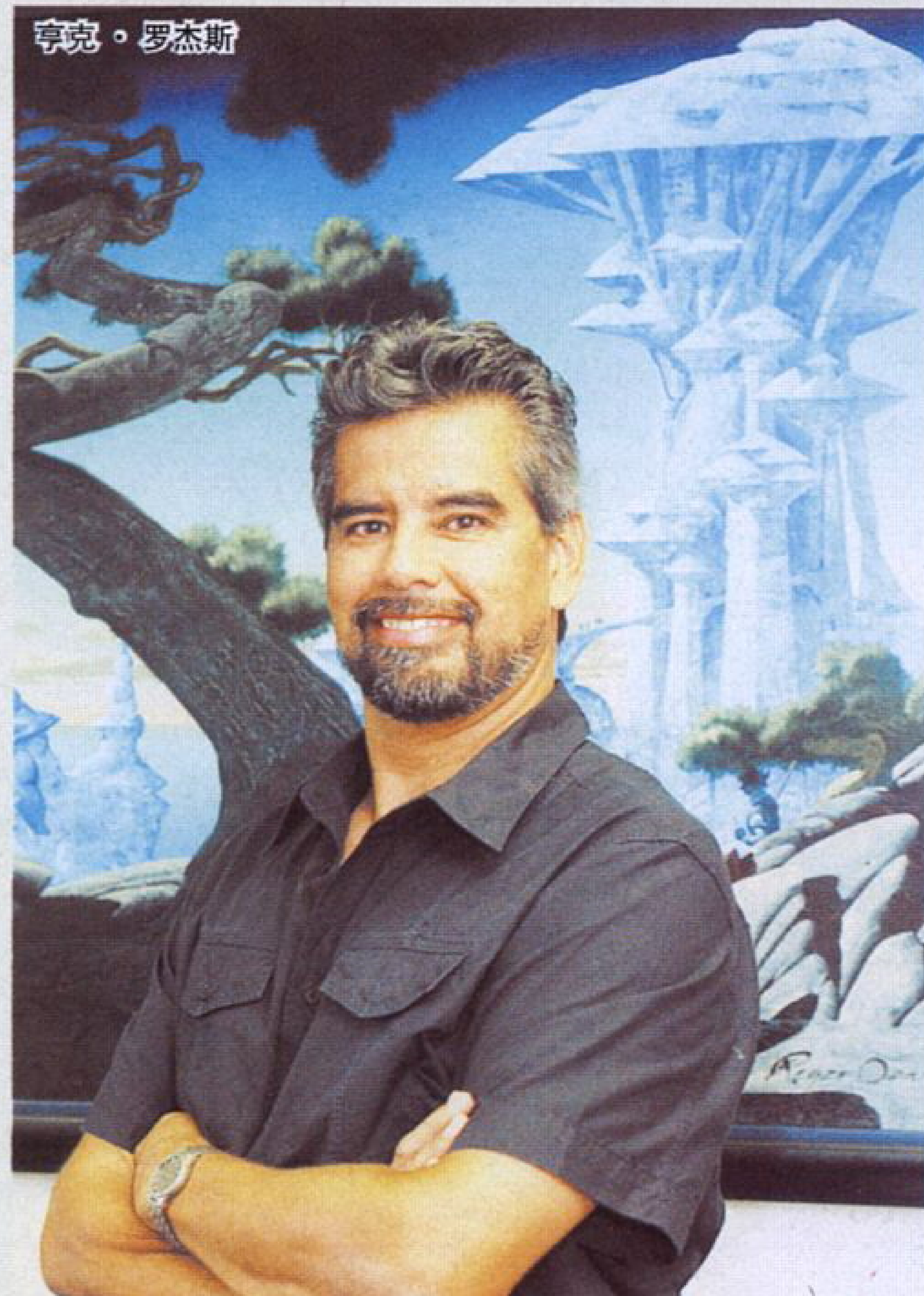
25年，方块天堂

2009年6月6日，谷歌把自己的主页变成了一堆俄罗斯方块，那一天，BBC、CNN、《时代》杂志等纷纷出现了《俄罗斯方块》的特别报道。那时人们才想起来，这堆建造了游戏历史的方块已经迎来了自己的25岁生日。

在过去的25年时间里，《俄罗斯方块》出现在几乎所有的游戏平台，累计共销售1.25亿套。这个数字还没有包括在手机、PDA等设备上预装的版本以及各种山寨版或者休闲网站中提供的免费游戏。《俄罗斯方块》可能是人类历史上被最多人玩过的电子游戏，超过《马里奥》和《口袋妖怪》，它已经从普通的电子游戏进化为一种自成一体的娱乐方式，就像扑克、麻将一样永不过时。现在它的缔造者亚历克谢·帕契诺夫和亨克·罗杰斯正准备将《俄罗斯方块》变成奥运会项目，罗杰斯在CNN的采访中说：“未来你将会看到俄罗斯方块杯赛和国际大赛，希望有一天，它能成为奥运会的正式项目。”

文 Lancer 编 星夜 美编 NINA

日本RPG之父


亨克·罗杰斯

救护车呼啸着奔向斯查布医院，车上的医护人员忧心忡忡，他们担心面前的老者无法撑过这次突发心脏病。亨克·罗杰斯（Henk Rogers）还记得那时他气若游丝，他盯着救护车的顶棚，开始回顾自己的一生。那时他53岁。

在富豪云集的夏威夷，亨克谈不上名人，但他是游戏产业的传奇，更是四个儿女的父亲，他不愿就此撒手人寰。

“我还没有完成自己的事业，不想就这么离开世界。所以我下定决心，一定要活下去！”

坚强的意志让亨克渡过了这次生死劫。医生为他做了血管修复术和支架植入手术后，亨克逃离了死神的魔爪。这次在鬼门关前走了一趟，亨克为他的余生制定了4个目标：让地球摆脱碳基燃料、阻止战争、制作一个地球的副本以及研究宇宙将如何终结。有人说死里逃生的亨克烧坏了脑子，但他说：“只要下定决心就可以化不可能为可能。”他已经为自己的目标而行动，他与夏威夷当地政府合作发展新能源；他要把《俄罗斯方块》变成奥运项目，用竞技倡导和平；他的公司使用CryEngine2制作了一个全3D的夏威夷……

亨克的一生中，已经把很多不可能变成可能。他曾独闯莫斯科，惊动戈尔巴乔夫，冒着牢狱之灾夺得了《俄罗斯方块》的版权。不过除了胆识之外，如果没有敏捷的思维能力以及对未来趋势的敏锐判断，也不会有后来的《俄罗斯方块》奇迹。在过去的14年里，亨克掌管着全球的《俄罗斯方块》授权业务，他在短短两年内创办了一家公司并甩卖套现1.37亿美元，接着用这笔钱创办了3家新公司，开发了新版《俄罗斯方块》，并设立了环境保护基金会（蓝色星球基金会）。“热情洋溢”是帕契诺夫对他的评价，他说：“他对人们的坦诚、无

穷的幽默感和敏捷的思维总是让我折服。”蓝色星球基金会职员 Jeff Mikulina 称他的老板“聪明得可怕”，不过他从不傲慢，Mikulina 说：“这种人让你没法不喜欢，他是个乐天派，对人生的前景永远充满信心！”

1953 年，亨克 · 罗杰斯出生于荷兰阿姆斯特丹，成长于一个印尼裔家庭，是家中 8 兄弟的长兄。他的继父是一位奔走于世界各地的珠宝商人。11 岁那年，罗杰斯一家搬到纽约，几年后又迁往夏威夷。亨克自称初中时是全校最聪明的男孩子，他以优异的成绩进入了纽约著名的施托伊弗斯特中学，那所学校曾培养了 4 位诺贝尔奖得主，当今美国总统奥巴马的高级顾问大卫 · 艾索洛是该校1972届的校友。

1972 年，罗杰斯一家从夏威夷搬到日本，罗杰斯 8 兄弟与母亲在夏威夷 La'ie 岛逗留了两个星期，在那里 19 岁的亨克 · 罗杰斯爱上了夏威夷北岸的生活方式，他喜欢每天在美丽的 Pupukea 海岸冲浪，偶尔到宁静的水域垂钓。当家人都搬到日本与继父汇合，亨克选择独自留在夏威夷，他选择了夏威夷大学，惟一的理由是可以在那里用到电脑，在那个年代里，这差不多是普通人接触计算机的惟一渠道。

亨克在夏威夷大学待了三年，其中绝大多数时间都是泡在计算机中心，这段时间里他打过一些短工，当过出租车司机、在餐馆里洗过碟子，为 UPS 的快递车当过司机。亨克很留恋夏威夷的舒适生活，但当他的女友也搬到日本，亨克连学位都不要就跟去了日本。不过亨克说，这不是因为爱情，而是因为“我从不认为自己需要用一张纸来向人们证明自己的能力”。

1976 年，亨克 · 罗杰斯两手空空地来到日本，他没有向家人要求经济援助。为了维持与女友在一起的生活开支，他先是教日本人学英语，可惜收入微薄，最后不得不在继父的劝说下一起做珠宝生意，当了 7 年的珠宝商人，并且和他的女友结了婚。

但亨克不想像父亲一样当一辈子的珠宝商。大学时，亨克与那个年代的很多计算机高手一样，在鼓捣计算机的同时以纸上战棋游戏《龙与地下城》（D&D）为乐。夏威夷大学有一个 D&D 俱乐部叫“ARRGH”，他们用自己制定的规则玩 D&D，亨克常开玩笑说他的大学第二专业是 D&D。

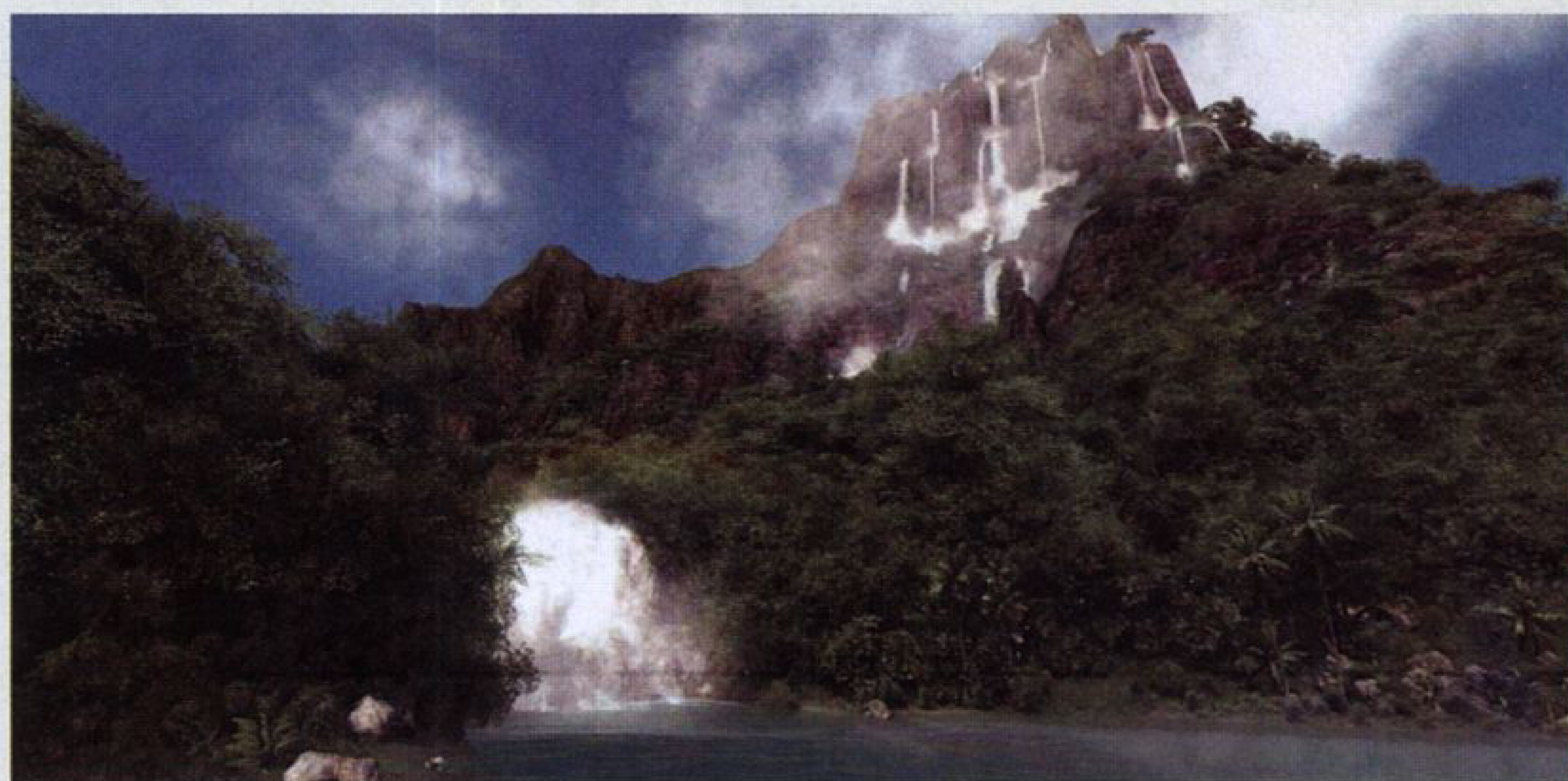
1982 年，个人计算机开始在日本形成了一个相当可观的市场，个人计算机软件开始成为一个新兴行业。亨克在一些电器店里发现了存储在磁带中的电脑游戏，于是他决定自己制作游戏。在秋叶原连日调查之后，亨克决定以 NEC-8801 作为自己的开发平台，全套装备总共花了他 100 万日元。亨克决定开发在美国流行、但在日本尚未出现的游戏类型，那就是他热爱的美式 RPG。

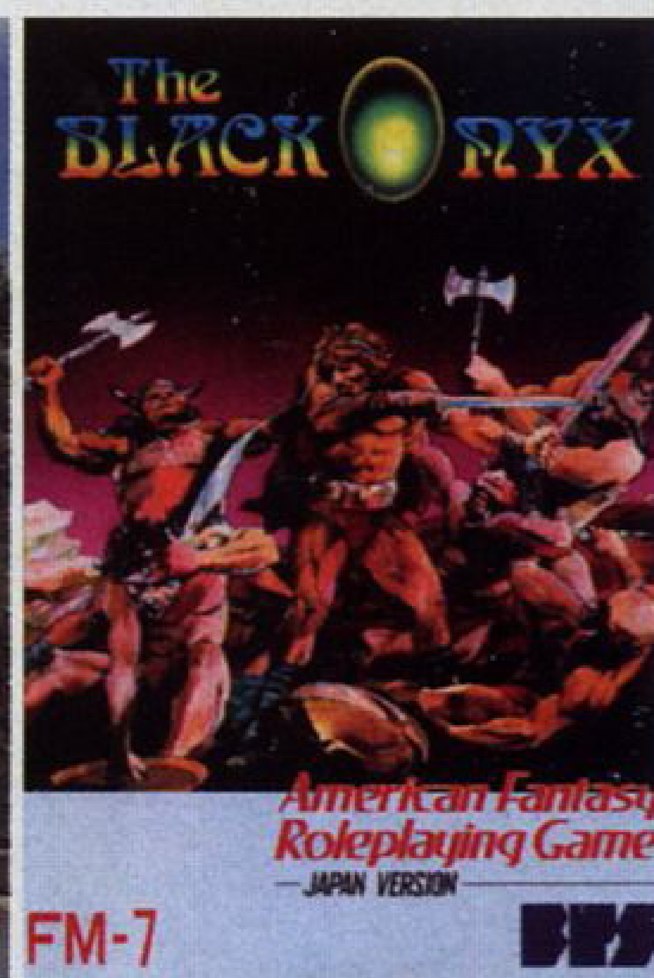
亨克用 9 个月的时间制作了日本的第一款 RPG，由于各种技术限制，他最初的构思中只有 20% 在最终游戏里实现，他把这游戏定名为《黑玛瑙》（Black Onyx）。亨克带着自己的游戏雏形找到了日本的几家发行商，最终与一家公司的社长达成了口头协议。岂料 3 个月后亨克准备与那家公司正式签合同时，却发现合同条款与当初的口头协议完全不同，如果按照这份合同，亨克只能得到微薄的报酬。亨克愤然离去，决定与自己的妻子一起独立经营一家游戏夫妻店。他们联络了当时刚成立不久的软银公司。听了亨克的演讲之后，软银建议他们自己发行，软银会帮他们包销一部分软件，条件是让亨克的妻子负责接电话联络业务。有了这第一笔订单，亨克从朋友那里借了 500 万日元，成立了“防弹软件”（Bullet-Proof Software）。

《黑玛瑙》终于赶在 1983 年圣诞开发完成，亨克没料到自己又被摆了一道。软银没有按照承诺包销 3000 套游戏，仅进货 600 套。亨克为游戏投放了一些广告，但他的妻子在第一个月里一个订货电话都没接到。亨克的“防弹软件”濒临破产。

为了推销《黑玛瑙》，亨克走遍了日本所有的电脑游戏杂志社，向编辑们逐个介绍《黑玛瑙》的乐趣。亨克回忆说，当他走出那些杂志社时，编辑们都忘了把他送出门，因为他们全都围在电脑前忙着尖叫了。亨克在日本游戏媒体中扮演了美式 RPG 传道者的角色，在编辑们的推荐下，《黑玛瑙》的销售总算有了起色，这款售价 7800 日元的游戏在后来的一个月里卖了 1 万套，最后总共卖掉了 15 万套。当时日本发行量最大的游戏杂志《LOGIN》将《黑玛瑙》评为“年度最佳游戏”。

《黑玛瑙》是日本游戏历史上的一部重要作品，《勇者斗恶龙》团队曾表示该作的成功是他们把美式 RPG 引入日本的动力。“防弹软件”也为日本培养了多位知名人物，后来的 Square 社长铃木尚当时就在“防弹软件”兼职，负责写说明书。亨克骄傲地说：“很多人并不了解日本的业界历史，当我告诉他们我曾开了家公司叫防弹软件时，他们问我和《黑玛瑙》有什么关系，当我说这游戏是我做的时候，他们会惊讶万分地说‘老天！原来就是你让我进了这个行业啊！’”


▲亨克 · 罗杰斯成立的 Avatar Reality 公司用 CryEngine2 创造了一个栩栩如生的夏威夷。



▲日本的第一款 RPG——《黑玛瑙》。

进入“母脑”

《黑玛瑙》发售的那一年，本来就不大的日本电脑游戏市场正在随着 FC 的出现而濒临灭绝。亨克知道要继续自己的游戏事业，必须要取得 FC 游戏的开发授权。

任天堂对于 FC 游戏的开发授权有严格的管控，只有屈指可数的几家大公司能够获得开发许可，“防弹软件”这种名不见经传的小厂压根入不了山内溥的眼。亨克听说山内溥喜欢围棋，宫本茂就因为父亲是山内溥的棋友而在任天堂谋得一职，于是亨克也打算以围棋为突破口。

设计围棋游戏最大的瓶颈是 AI，以 FC 可怜的一点点 CPU 运算能力，CPU 每走一步棋可能都要想个几天几夜。要设计能与棋手对弈的围棋游戏几乎不可能。不过亨克认为至少可以设计一个教学用围棋游戏。他专程邀请了一位曾在北京获得世界围棋大赛冠军的一位荷兰人，利用同乡关系说服他帮忙设计了游戏系统。接着亨克向山内溥致信，说他开发了世界最棒的围棋游戏，近期碰巧来日本出差，希望和山内溥以棋会友，顺便洽谈业务。

亨克是以美国公司的身分向山内溥发函，时值任天堂于美国大力推广 NES，并寻找当地合作软件商。亨克的这一招以棋会友果然生效，很快就接到了山内溥秘书的会面通知。亨克大喜过望，当即就乘坐子弹列车从横滨赶往京都，出站后立刻打车前往任天堂总部。

在秘书的带领下，亨克终于进入了被业界称为“母脑”的山内溥办公室。宽敞的办公室中心有一张大得夸张的办公桌，山内溥坐在办公桌后，俨然一副教父的模样。亨克像日本人一样，很有礼貌地向山内溥鞠了个躬，伸出手准备与山内溥握手，谁知自大惯了的山内溥手都懒得抬，只是默然地点了点头，示意亨克坐下。

亨克对山内溥的高傲早有耳闻，也不在意，坐下后便滔滔不绝地介绍他的围棋游戏，接着话

题衍生到家用机的发展趋势。山内溥一言不发，静静地听着面前的印尼裔男子激情四射的演讲，时而流露出不易察觉的满意神情。显然，亨克对于家用机市场的见解说到了山内溥的心坎里。最后亨克说出了此行的真正目的——他不仅希望得到FC游戏的开发授权，还想让任天堂提供一些资金帮他将游戏做完。让亨克意外的是，先前一脸冷漠的山内溥毫不犹豫地就答应出资，紧接着就问亨克需要多少预算。亨克没想到山内溥这么爽快，先前也没有做过具体的计算，只能当场估算了个大概的数字，当他报出数字时，话声未落，山内溥已经点头答应——对任天堂而言，这笔钱实在是少得微不足道。

从任天堂归来后，亨克还是有些惴惴然——山内溥答应得太干脆了，这让他想起当年《黑玛瑙》接连两次被放鸽子的经历。亨克的预感果然应验，当FC围棋游戏制作完成时，山内溥突然变卦，理由是围棋只有年长的人喜欢，而FC的用户以儿童为主。这时亨克已经把大部分资金都投入该作的开发，箭在弦上不得不发，亨克提出由他的公司独立负责发行，风险自理，任天堂代办的卡带生产成本与权利金照给，老奸巨猾的山内溥这才在发行许可文书上签了名。

防弹软件的FC围棋游戏共销售了15万套，在多数游戏销量动辄50万套起的FC黄金年代，这个销售数字不值一提，但在习惯了电脑游戏几千上万套销量的亨克看来，这已是一个令人振奋的数字。该作之后，防弹软件正式签约成为FC加盟商，亨克与山内溥建立了良好的个人关系。亨克虽然不是任天堂的员工，却被山内溥视为“自己人”，很多任天堂员工都知道，山内溥对待亨克比自己的亲女婿荒川实还好。一年后，在《俄罗斯方块》的版权谈判中，亨克代表着任天堂踏上了前苏联的国土。


▲亚历克谢·帕契诺夫、亨克·罗杰斯与山内溥会面的珍贵照片。

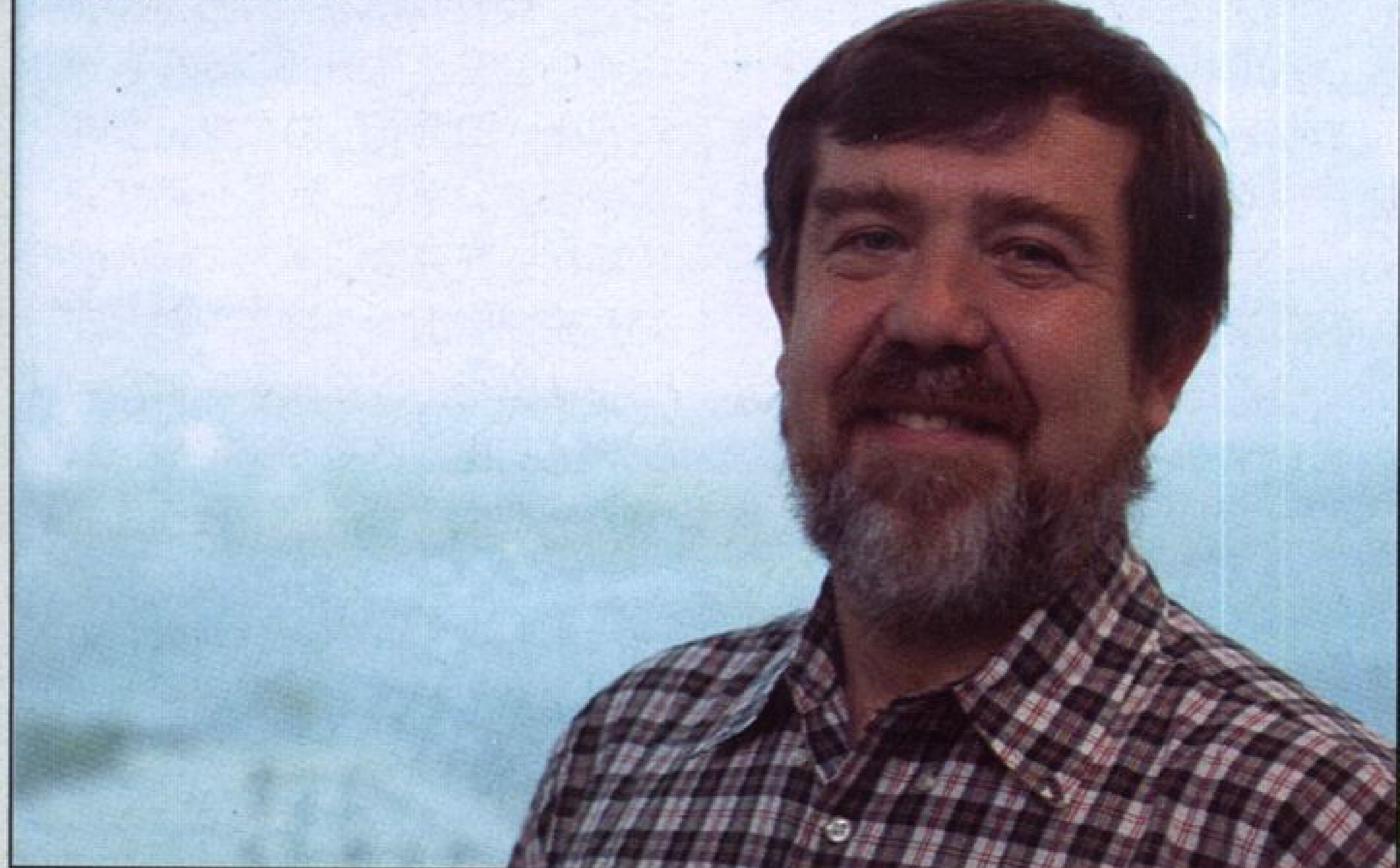
天才数学家

1956年，亚历克谢·里昂尼多维奇·帕契诺夫（Alexey Leonidovich Pajitnov）出生在一个充满艺术气息的家庭。他的父亲是位艺术鉴赏家兼文学评论家，母亲是为报社和杂志社撰写杂文的撰稿人。童年时亚历克谢最大的爱好是看电影。每年莫斯科都会举办一届电影节，历时10天，每天放5部电影。由于父亲的关系，帕契诺夫可以免费进入观影会现场。每年连续播放的50部电影帕契诺夫总是一个不落，那是他的盛大节日。帕契诺夫说，之所以对电影如此痴迷，是因为那是他接触外面世界的惟一渠道。

奇怪的是，在文学与艺术中成长的帕契诺夫没有继承父母的浪漫情怀，他没有艺术家的感性，充满了科学家的理性思维。童年时帕契诺夫已经表现出他的数学天赋，初级几何、代数和各种考验逻辑思维的游戏他都是一点即通，因而被长辈们称为天才。

11岁时，帕契诺夫的父母离异，他跟着母亲住在集体宿舍里。奋斗6年后，帕契诺夫的母亲终于在一幢漂亮的公寓里买下了两房一厅。那座14层楼的公寓位于使馆区附近，一面是豪华的大酒店和大使馆，另一面是莫斯科最落后的贫民区。厨房一面打开窗户时，可以看到红场上令人叹为观止的圣巴西勒大教堂。帕契诺夫的新家虽然不大，但温馨而充满文学气息，墙壁上挂满名画复制品，房间里摆满书柜，里面除了小说、艺术与电影类书籍外，还有帕契诺夫喜欢的科学和计算机类书籍。

天资聪颖的帕契诺夫自称与所有数学家一样，都是“疯子中的一员”。14岁那年他曾获得莫斯科市的中学数学竞赛冠军，之后他一直在研究远远超越中学课程范畴的复杂数学问题。中学毕业后，帕契诺夫直接进入了当地的莫斯科航空研究所，一边学习一边进行技术研究。1979年，帕契诺夫从研究所毕业，进入了莫斯科科学院。在那里，他发现了一片崭新的天地——计算机，他看到了计算机用于开发和控制的无限可能。


亚历克谢·帕契诺夫

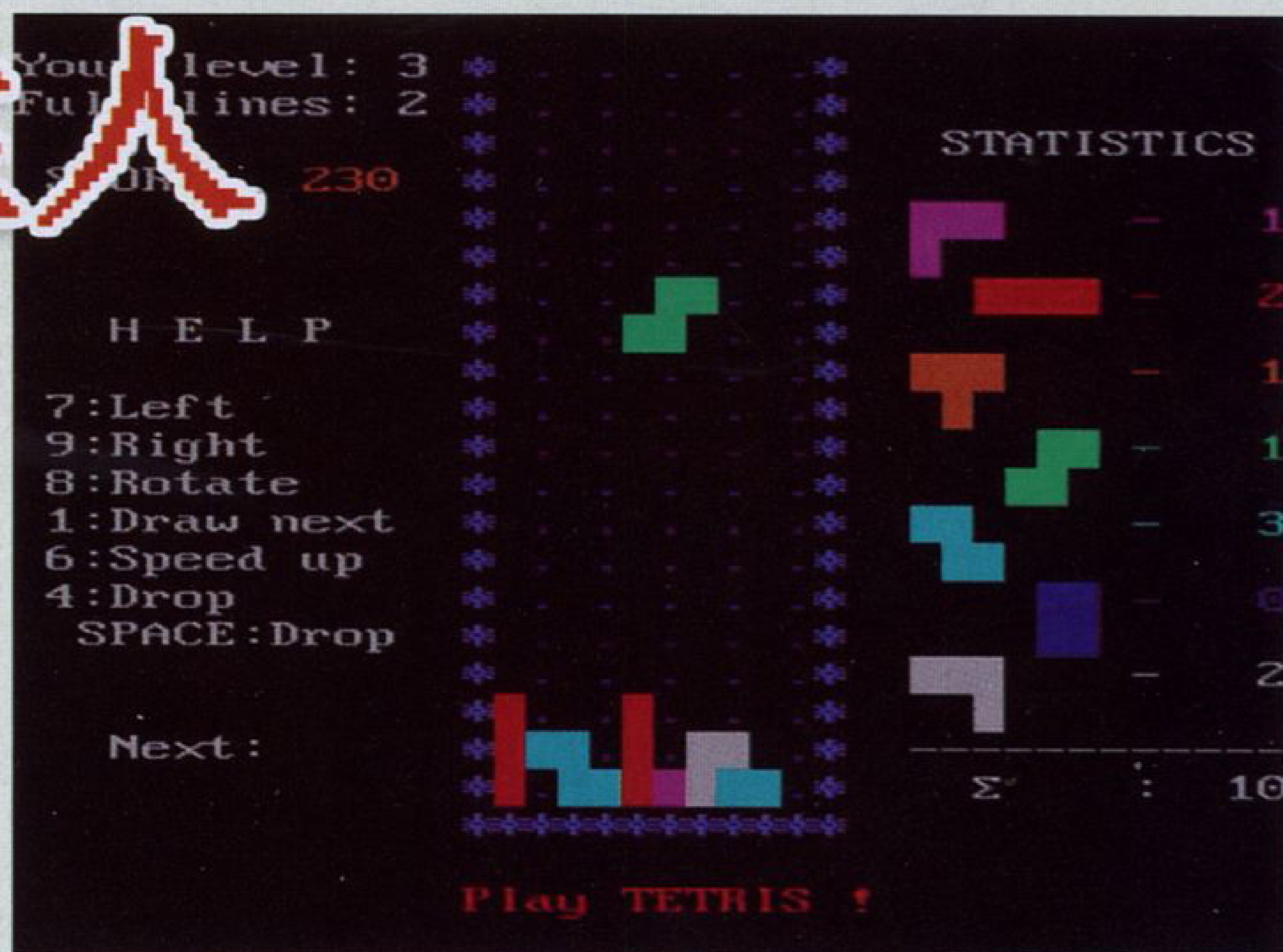
莫斯科科学院的计算机中心是前苏联重点赞助的研究机构之一，目标是追赶正在美国迅速发展的计算机技术。帕契诺夫研究的领域是计算机语音识别，但他更感兴趣的却是电脑游戏，经常坐在自己的小隔间里玩个通宵，在闲暇时，他也会自己编写一些电脑游戏。帕契诺夫所用的电脑是俄罗斯自产的Electronica 60，其核心技术源自美国古老的PDP-11计算机。虽然技术较为原始，帕契诺夫用得不亦乐乎，每个星期会花60个小时呆坐在电脑前编程，把键盘敲得噼里啪啦响。与同时期善于将自己的游戏转化为经济价值的欧美计算机高手不同，帕契诺夫所写的游戏完全是出于自娱自乐的目的。为了寻找游戏设计灵感，他经常到附近的海洋馆。有一次他看着混在岩石和海沙中的比目鱼发呆，他发现鱼群融入了周围的环境，形成了新的图案，就像小时候玩的拼图游戏。如果将不同颜色形状的鱼拼在一起，肯定会形成千变万化的自然拼图。当脑子里塞满游戏设计的概念，生活中的一切都成为灵感的源泉。逛街边小店时，帕契诺夫偶然看到一个绘有大鹏展翅图的中国扇，那对金黄色翅膀的形状让他看得入迷，之后几天，那幅景象在他脑中挥之不去。

一个偶然的机会，帕契诺夫拜读了美国数学家所罗门·哥隆（Solomon W Golomb）提出的多联骨牌理论。哥隆设计了五方连块的数学模型，所有形状均由5块全等的正方形组成，总共有12种组合方式。这种五方连块最早可以追溯到古罗马时代，古代世界各地都曾出现类似的方块游戏，例如宋朝的“宣和牌”，在中国民间又叫“伤脑筋十二块”。12种五方连块可以拼成无数种形状，涉及了立体几何、拓扑学、逻辑学、建筑学、物理学等多种领域，是一个简单而又博大精深的数学问题。在帕契诺夫看到的《多联骨牌》一书末尾数页举了一些实例，让读者将五方连块以不同的组合镶入特定的立体空间，以及组成特定图案。

出于数学家的本能，帕契诺夫产生了强烈的挑战意识，他立刻跑到玩具店买来一副五方连块，本来他以为凭自己的数学造诣，可以轻松解决这些难题，没想到将图块拆开之后，居然连原来的完整图案都无法拼回。帕契诺夫尝试用电脑为五方连块的排列组合建立数学模型，但他发现12种方块可以衍生出无数种组合。帕契诺夫灵机一动，将五方连块变成四方连块，这样图案种类就从12种减少到7种，他为此编写了一个游戏程序，在电脑上直接尝试方块的拼接搭建。由于Electronica 60电脑无法进行图形处理，因此只能用两个中括弧表示一个正方形。

帕契诺夫为这游戏取了个名字，叫“Tetris”，是希腊语中“四”（Tetra）和他最喜爱的运动网球（Tennis）的合成词。

莫斯科的陌生人



▲ IBM PC 版《俄罗斯方块》。

"我几乎没法把游戏做完，因为每次一玩，我就停不下来了，没时间把代码完成了。大家都在玩，不停的玩，我最好的朋友说'没有你的《俄罗斯方块》，我再也活不下去了！'"

帕契诺夫所说的"最好的朋友"是瓦拉迪莫·波克希科（Vladimir Pokhilko）。帕契诺夫眉飞色舞的向他介绍自己的最新游戏，波克希科好奇之下将游戏带到了莫斯科医学院，结果没多久医学院里的所有人都无心工作了，一个个全都玩起了《俄罗斯方块》，最后波克希科不得不将所有电脑上的《俄罗斯方块》删除。

帕契诺夫身边的所有人都对《俄罗斯方块》玩得津津有味，惟一的遗憾是用符号表示的图案太简单。帕契诺夫知道如果能将符号变为图形，《俄罗斯方块》将会更加好玩，可惜他对具有较强图形处理能力的 IBM PC 十分陌生。就在这时，帕契诺夫在同事的引荐下认识了计算机天才少年瓦丁·格拉西莫夫（Vadim Gerasimov）。

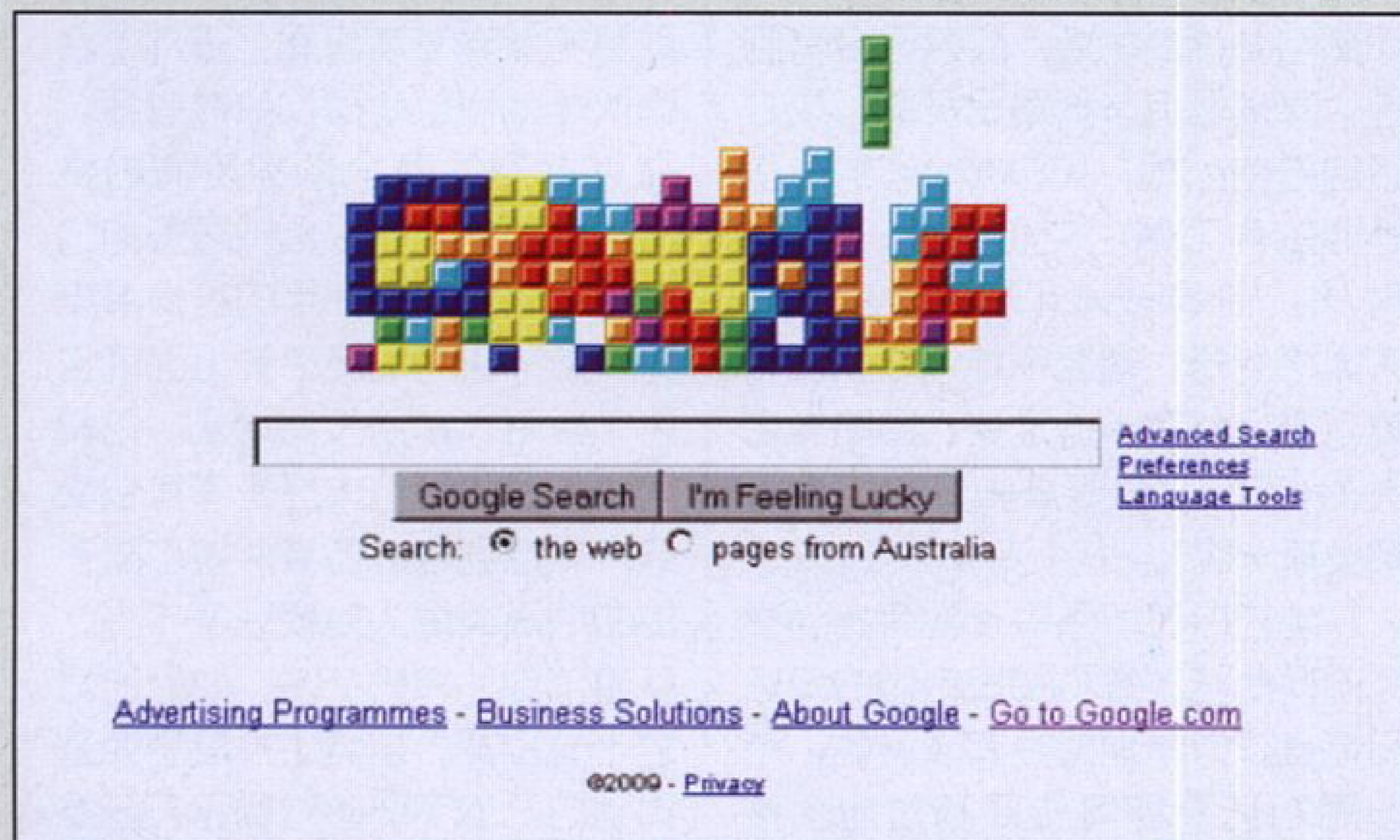
谷歌把主页变成俄罗斯方块，这大概是格拉西莫夫的主意。25 年前帮助帕契诺夫一起创造了《俄罗斯方块》的那位天才少年，如今已经是谷歌的高级工程师。格拉西莫夫有一位核物理学家的母亲，自幼就表现出异于常人的天资，老师特别准许他每年只要上一个学期。在 1984 年，那时格拉西莫夫是一个年仅 16 岁的高中生，在电脑科学老师阿卡迪·博科夫斯基（Arkady Borkovsky）的推荐下进入莫斯科科学院计算机中心，专门研究 IBM PC。格拉西莫夫很快学会了编程，参与了多个计算机项目。计算机对于格拉西莫夫有种天然的魔力，帕契诺夫回忆说，只要格拉西莫夫的双手一接触到键盘，就会兴奋地颤抖，当他看到电脑屏幕时，就会忘记周围的世界。

格拉西莫夫为 MS DOS 编写目录加密程序时，引起了迪米崔·帕夫洛夫斯基（Dmitry Pavlovsky）的注意，他将格拉西莫夫引荐给正为图形编程而烦恼的帕契诺夫。

格拉西莫夫的天赋为帕契诺夫生平罕见，两人详谈之后很快成为了忘年之交。格拉西莫夫对充满乐趣的《俄罗斯方块》也很着迷，他在帕契诺夫那里待了两个月，终于完成了 IBM PC 版的移植。在这个移植版中，还增加了计分栏，能够将玩家的游戏情况化为更直观的分数显示，更提高了玩家挑战的动力。

IBM PC 版《俄罗斯方块》完成后，莫斯科科学院的研究员们又一次无心工作了。直到某个夜里，不知哪里来的神秘人在科学院里翻箱倒柜，把所有装着《俄罗斯方块》的磁盘全都收走。不久，《俄罗斯方块》从科学院流传开来，如野火燎原般出现在莫斯科所有拥有计算机的学校和机构。

除了《俄罗斯方块》之外，帕契诺夫还设计了很多有趣的游戏，比如一个能够根据用户输入的资料分析其个性与心理的软件。帕契诺夫曾打算将这些游戏大量生产后推向市场，但在前苏联时代，这种资本主义思想是万万不可逾越的禁区。直到 1986 年戈尔巴乔夫掌权后，降低了东西方之间的贸易壁垒，一些俄罗斯人开始逐渐产生贸易思想。那时俄罗斯还没有专利一说，为了防止《俄罗斯方块》在国外被仿冒并抢注，帕契诺夫委托同事向布达佩斯计算机科学协会申请专利，碰巧寄到布达佩斯的游戏样本被一位英国软件商看中，此人名叫罗伯特·斯坦恩（Robert Stein）。



▲变成《俄罗斯方块》的谷歌主页。

罗伯特·斯坦恩 1934 年出生于匈牙利，1956 年因政治避难而移民英国。之后做过玩具和仪器制造、销售点钞机、销售培训等行业，1982 年他创办了 Andromeda 公司，主要为 Commodore 公司的电脑销售游戏和商务软件，他所销售的软件中，有四分之一来自祖国匈牙利。为了筹备新型 C64 电脑的推出，Commodore 公司委托斯坦恩到匈牙利寻找一批有潜力的新软件。斯坦恩在布达佩斯计算机科学协会看到《俄罗斯方块》后，立刻就意识到了该作的商业价值。回到伦敦后，斯坦恩赶紧向莫斯科科学院发电报，表达了他对《俄罗斯方块》的兴趣。那时几个匈牙利工程师已经仿冒制作了 C64 和 Apple II 版《俄罗斯方块》，斯坦恩希望能从莫斯科那里直接取得 PC 版的授权。在莫斯科科学院，研究员无法与西方国家直接联络，想要往英国发电报，需要得到 12 个官员的层层审批。直到几个星期后，斯坦恩才收到莫斯科发来的肯定答复。在此期间，斯坦恩不断向美国与英国的一些软件公司推销《俄罗斯方块》，仿佛这款游戏已经是自己的囊中之物，他相信只要花那么一点点钱，俄罗斯的穷研究员们就会迫不及待地把版权全卖给他。在与帕契诺夫的合同尚未签署之前，斯坦恩已经将掌机与街机版之外的《俄罗斯方块》所有版权卖给了 Mirrorsoft 和 Spectrum Holobyte，这两家公司都隶属于传媒大亨罗伯特·麦斯维尔成立的 Pergamon 基金会。斯坦恩提出的转让条件是首批预付 2000 英镑，正式销售时取 7.5%～15% 的销售收入提成。

1986 年 11 月，斯坦恩向莫斯科发了第二封电报，他提出的条件是向帕契诺夫首批支付 1 万美元预付款，之后帕契诺夫可获得 7.5% 收入提成，斯坦恩还可以向莫斯科科学院免费赠送一批最新的 Commodore 电脑用于科研。帕契诺夫对条件基本满意，由于之前已经有过电报使用申请，这次他在 8 天后就向斯坦恩发出了回复电报。

斯坦恩没有想到他完全低估了俄罗斯人的商业头脑，当他兴冲冲地带着合同前往莫斯科准备正式签约时，等来的却是对方的坐地起价。前苏联的所有对外事宜均由政府出面，签约那天，另外 5 个专门负责签约事宜的研究员负责人与帕契诺夫一起与斯坦恩会谈，在一间阴冷昏暗的房间里，他们提出要把预付款提高到 2.5 万美元，收入提成提高到 8%。谈判触了礁，斯坦恩在莫斯科逗留了几天，费尽唇舌想要说服帕契诺夫，最后还是握着没有签名的一纸合同悻悻而归。

当斯坦恩从俄罗斯铩羽而归时，对《俄罗斯方块》过度兴奋的 Spectrum 已经将原版稍加改变之后制作了自己的版本。1987 年 4 月，斯坦恩告知莫斯科方面：他已经将《俄罗斯方块》的版权卖给了英国的 Mirrosoft 和美国的 Spectrum。同年 6 月，斯坦恩决定继续实施他的空手套白狼计划，与这两家公司正式签署了协议，合同中说明两家公司不仅可以开发 PC 版，也可以面向"任何其他计算机系统"。如此一来，斯坦恩已经骑虎难下，为了取得莫斯科方面的授权，斯坦恩提出可以为他们"跑遍任何地方，会见任何人"。莫斯科方面还是把《俄罗斯方块》的版权藏着掖着，如此翻来覆去又过了

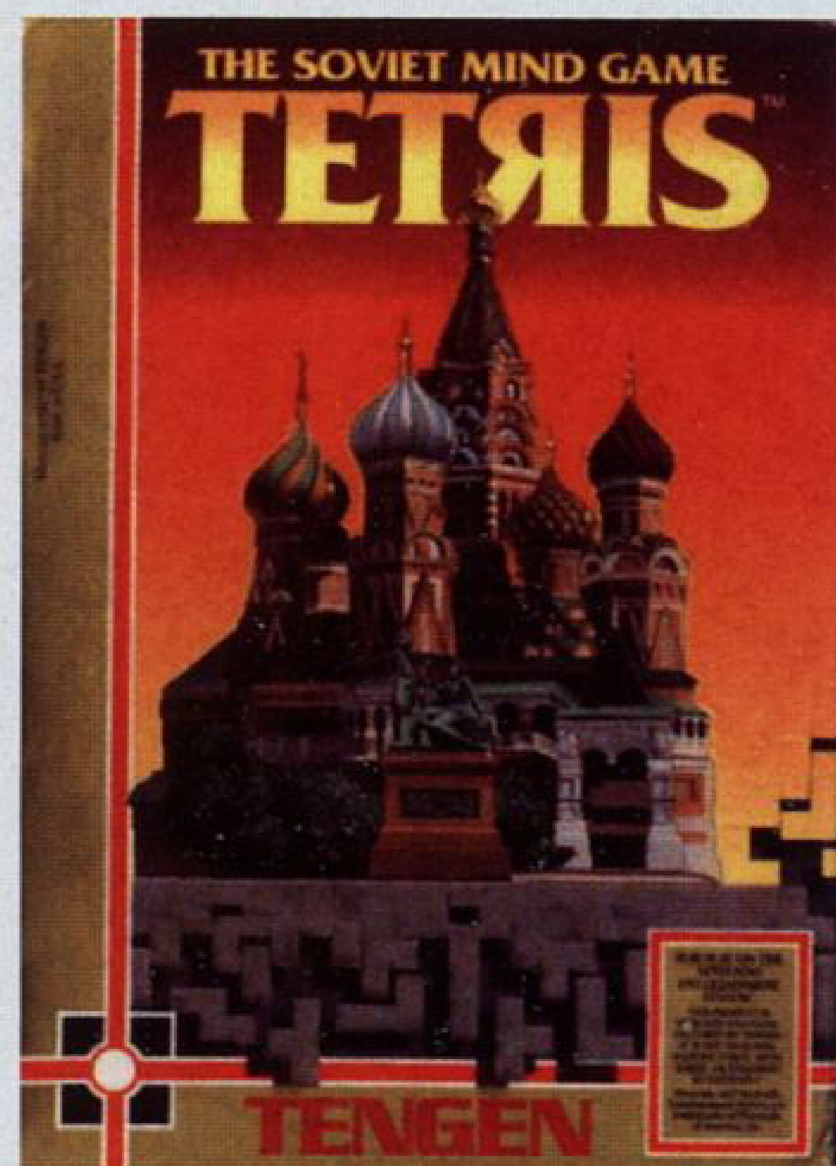
半年。

1988 年 1 月，斯坦恩最担心的事情无可避免的发生了——在他未获得原作者正式授权之前，Mirrosoft 和 Spectrum 开发的《俄罗斯方块》PC 版已经在欧洲和美国全面上市，并且获得强烈反响。一位记者在他的报道中说："请注意！《俄罗斯方块》像毒品一样让人上瘾……拯救你的惟一办法是赶紧把电源关了！"

与此同时，俄罗斯突然冒出来一个新组织叫 Elorg，专门掌管计算机软硬件的进出口。帕契诺夫找到 Elorg 的主任亚历山大·亚历辛科（Alexander Alexinko）坦白交代了已经持续了一年多的《俄罗斯方块》版权交涉，还没交代完，就被亚历辛科打断了。亚历辛科称莫斯科科学院属于学术机构，没有从事商业活动的权利，今后《俄罗斯方块》所有版权交涉事宜都应由 Elorg 出面。亚历辛科的第一步是立即联络斯坦恩，宣布之前通过电报达成的任何协议都不算数，《俄罗斯方块》的授权事宜就此终止。斯坦恩在盘敲侧击下隐约察觉到，



▲如今在谷歌担任高级工程师的瓦丁·格拉西莫夫。



▲雅达利旗下 Tengen 公司推出的 FC 版《俄罗斯方块》。

亚历辛科的真正目的是绕过他这样的中间人，直接与厂家谈判。斯坦恩也不是待宰的羔羊，威胁说如果大家撕破脸，他将会动用在商界与政界的一切关系，将这起版权纠纷升级为国际性纠纷，俄罗斯人出尔反尔的行为将会被西方媒体大肆渲染，俄罗斯与美国之间经济与政治对话取得的进展将因此受挫。

斯坦恩的这一招破釜沉舟果然奏效，Elorg 最担心的就是把事情闹大惊动了上级部门。1988 年 2 月，Elorg 邀斯坦恩到莫斯科详谈合同细节，4 天的谈判之后终于达成共识，斯坦恩如愿以偿地获得了除街机与掌机外所有"计算机系统版本"的授权。1988 年 5 月，合同正式签署。

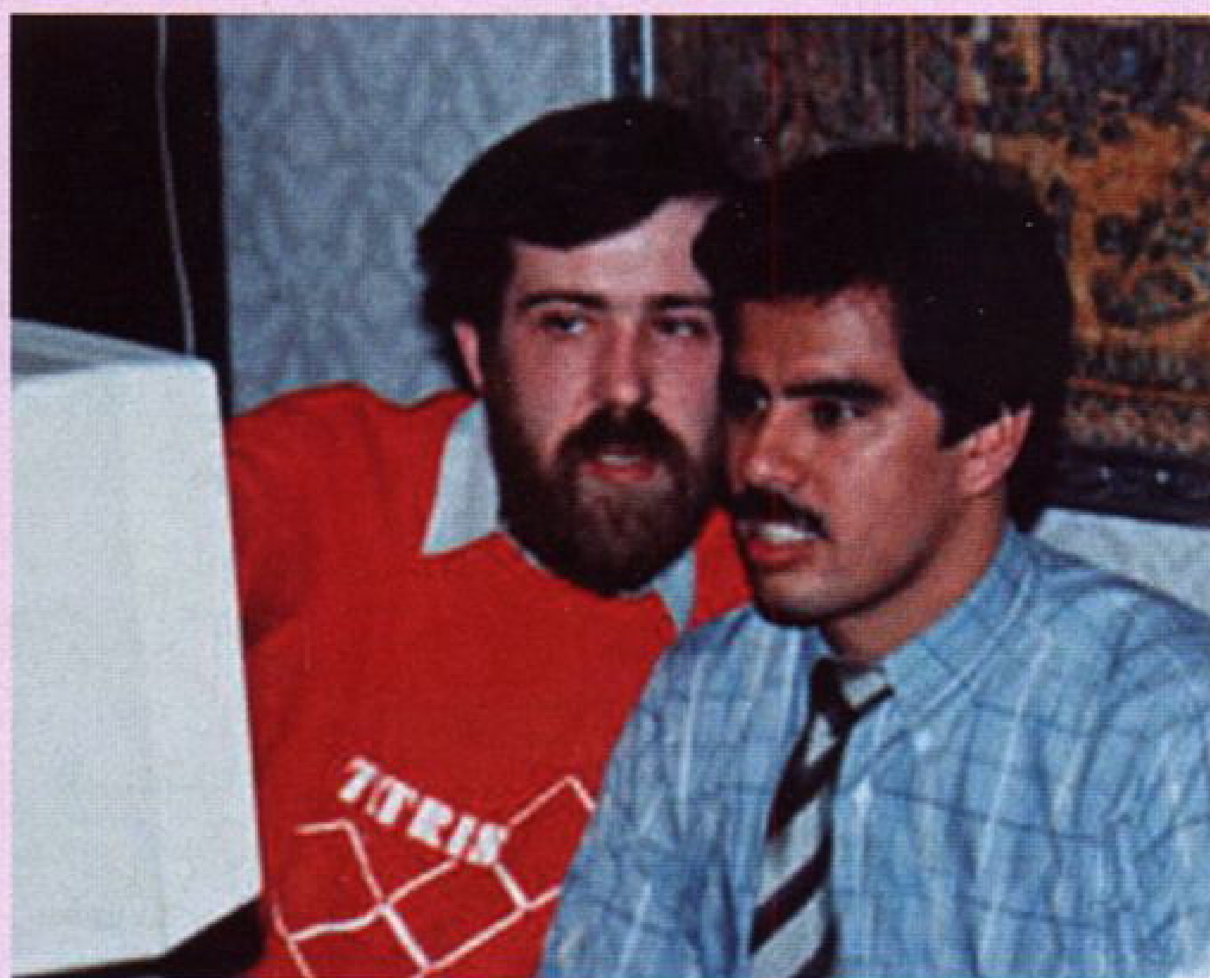
斯坦恩接下来的目标是把街机和掌机版的授权也搞到手，他已经为此找到了买家——雅达利愿意购买美国地区的街机版权，世嘉有兴趣取得日版授权。斯坦恩又约了亚历辛科谈判，这次的会面地点在巴黎。这时《俄罗斯方块》已经在市面上卖了大半年，而莫斯科方面应得的收入分成还是一个子儿都没收到，亚历辛科非常不满，要求对应收款项加收 5% 的滞纳金，斯坦恩满口答应——《俄罗斯方块》的街机版授权已经是火烧屁股的急事，再不谈妥市场就要被仿冒游戏抢光了！

命运的邂逅

32 岁那年，亨克对自己开发游戏感到疲惫，不想自己的余生都在写游戏。多年的珠宝进出口经验让他从游戏制作人转型为游戏进出口商人，专门将欧美的游戏翻译并引入日本。他的公司增加到 120 人。亨克回到了当年做珠宝生意的岁月，为了挖掘新作而飞遍世界。在 1988 年的一次商务旅行中，他发现了《俄罗斯方块》。

第一次在拉斯维加斯消费电子展中看到《俄罗斯方块》时，亨克与多数观众一样对这么一个简陋的游戏没什么兴趣，他先到其他展台调查了其他游戏，接着又回来把《俄罗斯方块》玩了一遍，然后他再也舍不得离开。当他玩到第六遍时，亨克知道自己已经彻底迷上这个游戏了。

亨克兴高采烈地签下了《俄罗斯方块》的家用机与电脑游戏版本，还没来得及向任天堂总部汇报，就在两天后接到了一通电话。Spectrum 方面说他们的英国姊妹公司 Mirrosoft 已经把《俄罗斯方块》的家用机版权卖给了雅达利，只能把电脑版留给亨克，而且仅限于日本地区。亨克又跑到雅达利总部，用了将近两个月时间终于得到了日本地区的家用机版授权。日版《俄罗斯方块》于 1988 年 11 月上市，销量达到 200 万套。



▲亨克与帕契诺夫一见如故。

《俄罗斯方块》的各机种版权已经在乱七八糟的交叉授权中被分得七零八落，惟一还没有向任何人授权的只有掌机版。这倒不是因为帕契诺夫把掌机版权死咬着不放，只是那时市面上还没有一台像样的掌机。当任天堂向亨克展示正机密开发中的 Gameboy 时，他仿佛已经看到了一个个的方块从它的黑白屏幕上方掉落——这简直是一款为《俄罗斯方块》量身定做的主机！

1988 年 10 月 15 日，亨克·罗杰斯向伦敦的斯坦恩传真了一份文件，希望能从他那里买断《俄罗斯方块》掌机版的全球授权。斯坦恩即刻与 Elorg 联络，但迟迟没有回音。原来亚历辛科早已辞职，成立了自己的公司，如今 Elorg 的主任是他的前下属尼克拉维奇·别里科夫（Nikolaevich Belikov），此人体格魁梧、精明干练，表面上和蔼可亲，其实十分难缠，用帕契诺夫的话说，"他要是去演戏肯定能得奥斯卡奖"。

刚开始斯坦恩每天都会接到亨克催促他签下掌机授权合同的电话和传真，渐渐地就没有了音信，斯坦恩知道亨克可能要越过他直接找到莫斯科。事不宜迟，斯坦恩赶紧坐上了飞往莫斯科的航班。另一方面，Mirrorsoft 大老板之子凯文·麦斯维尔（Kevin Maxwell）想要做出一番成绩，以取代他的哥哥顺利接手父亲的生意，卖得风生水起的《俄罗斯方块》是一个立功的大好机会。于是在 1989 年 2 月一个天寒地冻的日子里，斯坦恩、凯文和亨克几乎同一天抵达莫斯科。

"稚嫩、纯真"是亨克对前苏联人民的第一印象，他心想："他们真的是完全没有见过外面的世界！"上次斯坦恩造访莫斯科时碰了一鼻子灰，这次亨克所受的待遇却有天壤之别。Elorg 和科学院的人认为与西方世界的联络不能光靠斯坦恩，多几个合作伙伴就可以让他们价高者得。亨克得到了两个机构热情的接待。与刚会面就拿合同想签约的斯坦恩不同，亨克用的是情感攻势，第一次与帕契诺夫见面就拉起了家常，聊到天南地北。帕契诺夫本以为西方人都是浑身铜臭味，没想到这位留着两撇小胡子的印尼裔美国人对钱只字不提，从游戏到计算机技术，他们的话题十分投契。帕契诺夫把亨克邀请到自己的宅邸参观他正在开发

的新作，这一待就是通宵。

亨克此行出奇的顺利，数日后就与Elorg达成《俄罗斯方块》掌机版的授权协议。亨克喜出望外，为了让俄罗斯人放心地把游戏交给任天堂，他从公文包里拿出一盒FC日本版《俄罗斯方块》的卡带，本来欢快和谐的气氛突然凝固。

亨克解释说他已经获得了《俄罗斯方块》日本地区家用机版的授权，而且游戏卖得非常好。几个俄罗斯人面面相觑，原本笑眯眯的别里科夫正色道："你说的那个游戏机叫什么？"

亨克说那是Famicom，是日本任天堂公司生产的游戏机，接着嗫嚅道："你们不是把家用机的版权卖给了……"

别里科夫暴喝一声将亨克打断："我们压根就没授权过这玩意儿！"

这下轮到亨克纳闷了，他解释说明明从雅达利旗下的Tengen那里获得了授权，而且还付了一大笔钱。这时别里科夫已经面色铁青，闻言不禁握拳击案，说什么任天堂和Tengen他都闻所未闻。

"去他妈的一群骗子！"别里科夫最后愤愤地总结道。

亨克这下也慌了手脚，当下把事情的来龙去脉和盘托出。他说在外头至少已经有五六家公司自称拥有《俄罗斯方块》的版权，连街机版都卖给了世嘉。这里的很多公司名在场的俄罗斯人都是第一次听说，于是都大眼瞪着小眼，别里科夫转过头，用俄语向身旁的助手噼里啪啦地说了一通，这位助手连连点头，立刻撒腿跑开了。等他再回来时，已经是气喘吁吁地抱着一堆文件，别里科夫随手从中抽出一份，递给了亨克，"您瞧瞧，我们当初签的这份原始合同中只说明卖的是IBM PC版，以及与之兼容的其他计算机系统。"看来，当初在签订合同时，俄罗斯与斯坦恩方面在翻译与概念认识上出了差错，斯坦恩所理解的"其他计算机系统"包括具有计算处理能力的家用机，而对家用游戏机毫无概念的俄罗斯方面认为其范畴仅包含IBM PC及其兼容机。



▲亨克的BPS公司推出的FC日版《俄罗斯方块》。

亨克又惊又喜，看来为掌机版授权而来的此行没准还能有点意外收获，利用合同中的定义含混，也许可以把家用机版的授权也搞到手。亨克在脑袋里飞速盘算了一番，立刻表示有兴趣与Elorg签署家用机版授权的正式协议。为表诚意，亨克第二天就开了张4万美元的支票作为预付款，之后几天他把合同翻来覆去研究了数遍，最后确认合同中的确没有涉及家用机。为稳妥起见，亨克研究完合同后，向别里科夫传授一计……

莫斯科的阴谋

斯坦恩急冲冲地钻进出租车，直奔Elorg总部。门卫把他领到一间弥漫着朽烂气息的破房间，等待许久后，只见别里科夫满面怒容地踱步走入房间，把手上的一堆文件忿忿地甩到他面前。斯坦恩不知道哪里又得罪了这位刚刚掌权的老大，不由得哆嗦了一下，像个惹祸的男孩，小心地问："这……这是什么？"

"你只管签字就行，其他别管！"

斯坦恩在文件上扫了一眼，见是合同修正案，立刻发觉情形不对，忙解释说此次前来不是改合同，是要签掌机版授权。别里科夫冷冷地回道，这份合同不签，其他的都免谈。斯坦恩又把修正条款看了一遍，发现主要增加了付款时间和滞纳金的细则，心想这些俄国佬肯定是因为之前没有及时收到权利金而生闷气，却没有注意到附加条款里增加了对"计算机系统"的定义——即"包含处理器、显示器、硬盘、键盘与操作系统的计算机"。

当晚斯坦恩回酒店仔细思量了一番，并未发现其中的不妥。第二天，斯坦恩表示只要Elorg签了掌机版的合同，他就可以在修正案上签字，但别里科夫表示暂时不想出让掌机版授权，不过为了换取他在修正案上签字，可与其签署街机版授权的正式合同。于是在1989年2月24日，斯坦恩在两份合同上都签下了自己的大名。那时他万万没有想到自己已经糊里糊涂地扔掉了家用机版的授权。

当斯坦恩签署合同，并且写了一张25万美元的支票时，凯文·麦斯维尔正在同一座楼的另一个房间里等候别里科夫。几分钟前，别里科夫在他面前拿出一张亨克给的FC版《俄罗斯方块》，质问他究竟是怎么回事？麦斯维尔刚接手公司事务，对《俄罗斯方块》复杂的授权关系并不了解，看到眼前这盘卡带，他的第一反应是先替自己开脱，坚称这绝对是一个盗版。不料因而给别里科夫留下了口实——既然由Mirrosoft正式授权出去的游戏是盗版，就相当于身为老板的麦斯维尔亲口承认了自己并没有家用机版的版权。别里科夫十分满意，拿着卡带说要拿出去检验一下是不是盗版，其实是乐滋滋地跑到另一个房间收斯坦恩的支票去了。

亨克从莫斯科满载而归，美国任天堂总裁荒川实与副总裁霍华德·林肯得知后喜出望外，特别请来一位曾给尼克松总统当过顾问且俄语流利的大律师，让亨克二度造访莫斯科，尽早签订正式合同。当亨克报出美国西雅图总部确认的最终报价时，Elorg的代表们被吓了一跳——与这笔钱相比，之前斯坦恩与亨克写的支票连个零头都不到！

别里科夫担心亨克信口开河，要求与荒川实与林肯亲自见面才能算数。亨克立刻拨通了任天堂美国总部的电话，告知荒川实："万事俱备，只要你来就能签字！"挂断电话后，荒川实与林克马上飞往华盛顿办签证，岂料由于飞机晚点，只能在酒店暂住一晚。翌日办好签证后，他们先搭上最快的一个航班飞往伦敦，在伦敦转机飞往莫斯科。1989年3月19日晚，荒川实与林肯从机场出入境大厅出来时，亨克已经在外面恭候多时，他租了一辆在莫斯科罕见的黑色豪华轿车。第一次来到对西方人而言的神



▲荒川实（左）与霍华德·林肯（右）。



▲亨克与帕契诺夫得奖无数。

秘之都，荒川实与林肯的旅途疲惫一扫而空。当晚，亨克安排他们下榻的酒店已经客满，无奈只能到隔壁的公寓里暂住，在客厅里用鱼子酱和土司配点伏特加充饥。最后林肯醉倒在床，荒川实摇摇晃晃地躺到沙发上呼呼大睡。

翌日清晨，荒川实与林肯在亨克的带领下径直杀到Elorg。会谈在一间窗帘拉得密不透光的空旷房间里进行，帕契诺夫听说荒川实与林肯在游戏业有着教父般的地位，于是对他们多打量了几眼。他对两人的印象不佳：林肯严肃而不苟言笑，而荒川实"就像得了自闭症"，两人对帕契诺夫偶尔的玩笑都无动于衷。

任天堂不差钱，只要能确保获得《俄罗斯方块》的独家授权，荒川实能够提供八位数的报酬。别里科夫早已做过调查，知道如今游戏产业是任天堂的天下，只有将游戏授权给任天堂才能有最高的销量，他们才能获得更多的收入分成。为了让任天堂放心，Elorg早已做足准备工作。别里科夫拿出一个袋子，里面装满了之前与《俄罗斯方块》版权事宜有关的一切资料，包括信函、电报、合同等。最后别里科夫说政府鼓励他们与西方国家签约，任天堂将会得到政府官员的支持。

1989年3月25日，任天堂与Elorg正式签约，荒川实、别里科夫与帕契诺夫分别在合同中署名，另有三名前苏联政府高官到场见证。合同附加条款中规定如果任天堂在《俄罗斯方块》版权案中惹上官司，Elorg必须代表苏联政府出庭辩护。任天堂支付的授权费没有透露，有人说是300～500万美元，对此传闻林肯笑言这数字"太小儿科了"，Tengen也表示如果真的只要这么一点钱，他们愿意出双倍价钱让俄罗斯人重新考虑。

克里姆林宫的决断

如今亨克的办公室能够俯瞰檀香山港口湛蓝的壮观海景，坐在办公椅上，就可以看到轮船，以及拍打沙滩的海岸。在亨克办公室的隔壁，是另一间相当宽敞的办公室，办公室的主人是荒川实——前美国任天堂总裁、山内溥的女婿。现在他正掌管"蓝色星球基金会"的下一个项目——《俄罗斯方块Online》。

山内溥性格古怪，其女山内洋子与女婿荒川实一向与其不合。因此2001年在任天堂地位最高的荒川实没有继承山内家的游戏帝国，山内溥将社长之位留给岩田聪后，荒川实与山内洋子搬到夏威夷长住，从此与山内溥几乎是老死不相往来。没有多少人知道，荒川实放着任天堂的社长不做，却当起了亨克的合伙人。

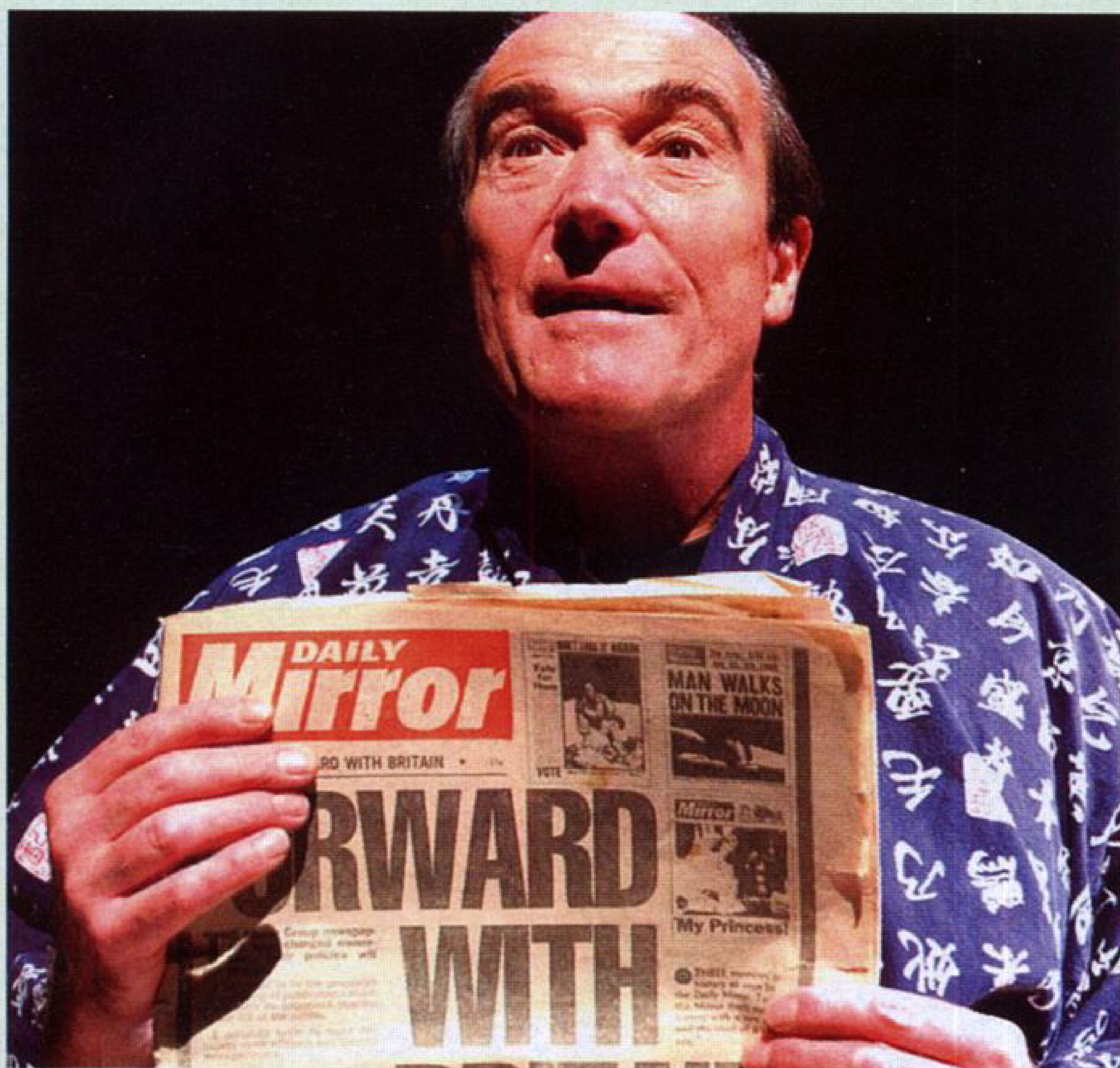
被帕契诺夫怀疑患了自闭症的荒川实是一个行事谨慎、外冷内热的人。1989年3月，《俄罗斯方块》合同正式签署之前，他曾参观帕契诺夫的寓所，家徒四壁的生活条件让荒川实顿觉心酸。临近签合同时，荒川实与林肯提出帕契诺夫应获得相应的权利保障与经济奖励。但Elorg的官员表示，帕契诺夫是利用上班时间开发了《俄罗斯方块》，因此该作的版权应该归科学院和国家所有。政府会对帕契诺夫给予公开表扬，今后的职业和仕途可能会平坦一些，知足乐天的帕契诺夫闻言连忙点头，荒川实也不便再说些什么。

任天堂与Elorg签约的第二天，Mirrosoft已经收到了风声，凯文·麦斯维尔给别里科夫发了封电报，威胁要到即将出访伦敦的戈尔巴乔夫那里当面告状，要将这起事件闹成国际纠纷。此时别里科夫已经得到政府高官的支持，对麦斯维尔的威胁不再理会。当晚任天堂一行三人与亨克和帕契诺夫到莫斯科唯一的一家日本餐厅庆祝。荒川实与林肯回到破酒店后依然精神亢奋，两人促膝长谈，聊了个通宵。只是第二天荒川实登上返回美国的飞机前留了句话："我再也不要回到这个鬼地方了……"

1989年3月31日，林肯回到西雅图后立即向Tengen发了封电报，要求其立即停止《俄罗斯方块》卡带的生产销售。一场惊天动地的官司战就此上演。

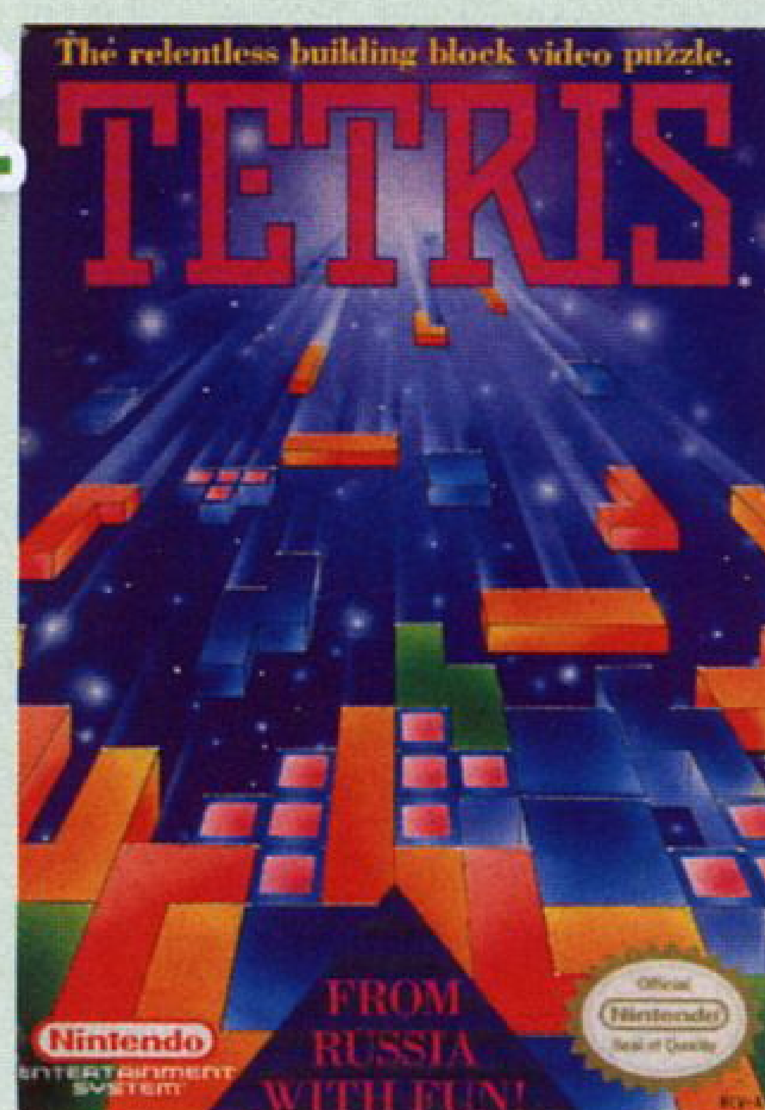
被斯坦恩与俄罗斯人耍得团团转的凯文·麦斯维尔回国后知道事情不妙，为今之计只有动用老爹罗伯特在政界的影响力。

早在1960年代，罗伯特·麦斯维尔就预测媒体与通讯行业将以20%以上的年增长率迅速膨胀，将成为一个与石油不相上下的重要行业。经过20多年的打拼，罗伯特建造了一个遍布全球的媒体帝国。掌控舆论力量后，就拥有了政治话语权。罗伯特与撒切尔夫人、梅杰等历届首相关系密切，他的办公室里有多条可以直接拨往各国政要的专线。罗伯特与戈尔巴乔夫也有非同一般的交情，在克里姆林宫受过罗伯特恩惠的领袖级人物不计其数，包括葛罗米柯、赫鲁晓夫、布里兹涅夫等。有人说他对前苏联政坛的影响力高于西方世界的任何领袖，这话也不无道理。



▲传媒业传奇人物罗伯特·麦斯维尔。

凯文向父亲倾诉了自己所受的屈辱，罗伯特得知事情的缘由后大发雷霆，当即联络了克里姆林宫，直接与经贸和外交部长对话。接着，罗伯特的身影在英国贸工部长的办公室附近频繁出现，要求将《俄罗斯方块》事件列入英国首相与戈尔巴乔夫下一次会谈的议题。接下来的几天，莫斯科科学院与Elorg总部里开始电话铃声大作，来自前苏联各部委以及英国贸工部的电话把别里科夫忙得焦头烂额。由于之前已经做好了充足的准备，别里科夫拿出所有证据，经由上级部门向戈尔巴乔夫阐明了事情的经过，最后戈尔巴乔夫也点了头。



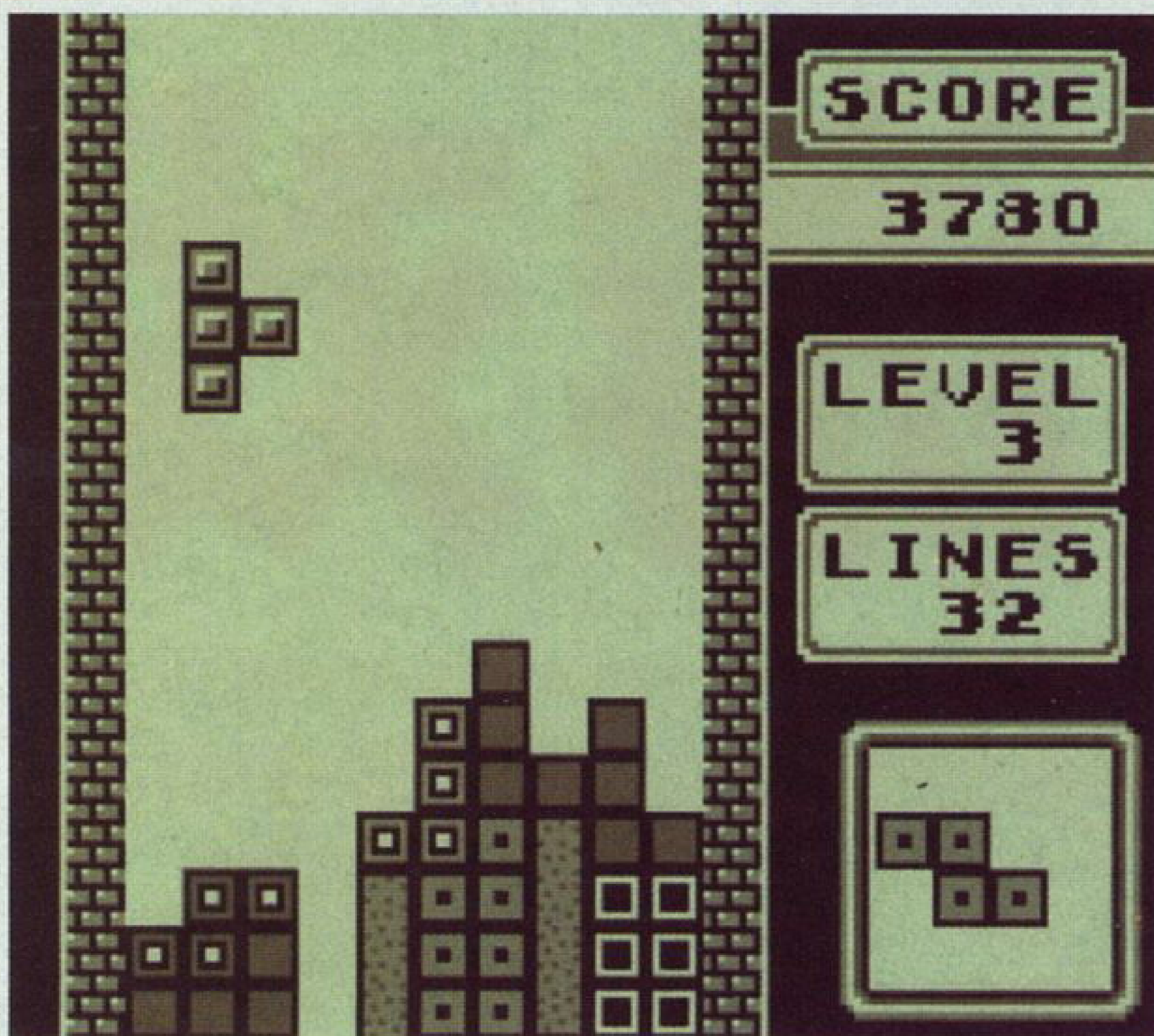
▲任天堂官方的FC版《俄罗斯方块》。

罗伯特见莫斯科没有回音，就打着准备在苏联办报刊的旗号，利用他的关系网络获得了与戈尔巴乔夫当面详谈的机会。那一天，罗伯特乘坐私人专机风风光光地抵达莫斯科机场，前苏联政府派出了迎宾车队把他接到莫斯科最豪华的酒店。当天下午罗伯特与戈尔巴乔夫的会谈氛围十分友好，最后戈尔巴乔夫轻轻拍着罗伯特的肩膀保证："不用再担心那家日本公司！"

这次会面之后，克里姆林宫又开始不断向别里科夫施加压力，那些原本对他都懒得正眼瞧的高官们纷纷关心起Elorg这个从未听说过的部门，表示要检查

他们的资料记录。别里科夫顶不住压力，又把任天堂的高层们叫到了莫斯科。这次大律师出身的林肯带来了整个律师团，他们的莫斯科之行一波三折，在Elorg会面时也是偷偷摸摸，唯恐有哪个部门派来探子，或者安装了监听器。在莫斯科还没谈出个结果，Tengen已经在美国将任天堂告上了法庭。林肯带着他的律师团先飞到日本向山内溥汇报情况，接着返回美国全力投入到任天堂有史以来最高级别的一场官司战。

这场受到全球政界关注的官司仅持续了一个多月，亨克·罗杰斯提出追加的"计算机系统"相关定义在最后发挥了决定性作用。旧金山法院最终裁决任天堂胜诉，责令Tegen立即停止生产销售《俄罗斯方块》。罗伯特试图继续通过他的政界网络扳回一局，但此时前苏联政坛已经呈现大风暴前山雨欲来之势，罗伯特的政界伙伴们个个都自顾不暇，哪还顾得上区区一个游戏的版权案。罗伯特的传媒帝国也在后门起火，有证据显示麦斯维尔的家族企业是建立在欺骗与巨债之上，涉嫌多起商业丑闻。凯文在《俄罗斯方块》事件中表现出来的无知与懦弱让罗伯特伤透了心，最后被他扫地出门。1991年11月5日，罗伯特·麦斯维尔离奇死亡，官方的说法是他从豪华游艇上不慎堕海，也有人说是被以色列情报机关谋杀。



▶历史上销量最高的掌机游戏——GB版《俄罗斯方块》。

永远的Tetris

漫长的版权纠纷终于结束，《俄罗斯方块》的风暴才刚刚开始。1989年4月，与Gameboy捆绑销售的《俄罗斯方块》开创了掌机游戏新时代，此前的FC版在销量和影响力方面与其毫无可比性。到1992年，《俄罗斯方块》累计销量已经超过3200万套。一位热爱《俄罗斯方块》的美国参议员说，这是俄罗斯人在冷战失败后用来征服西方世界的新武器，目标是麻痹美国人的斗志。一位俄罗斯宇航员将《俄罗斯方块》带上了太空，让它成为第一款进入宇宙的游戏。

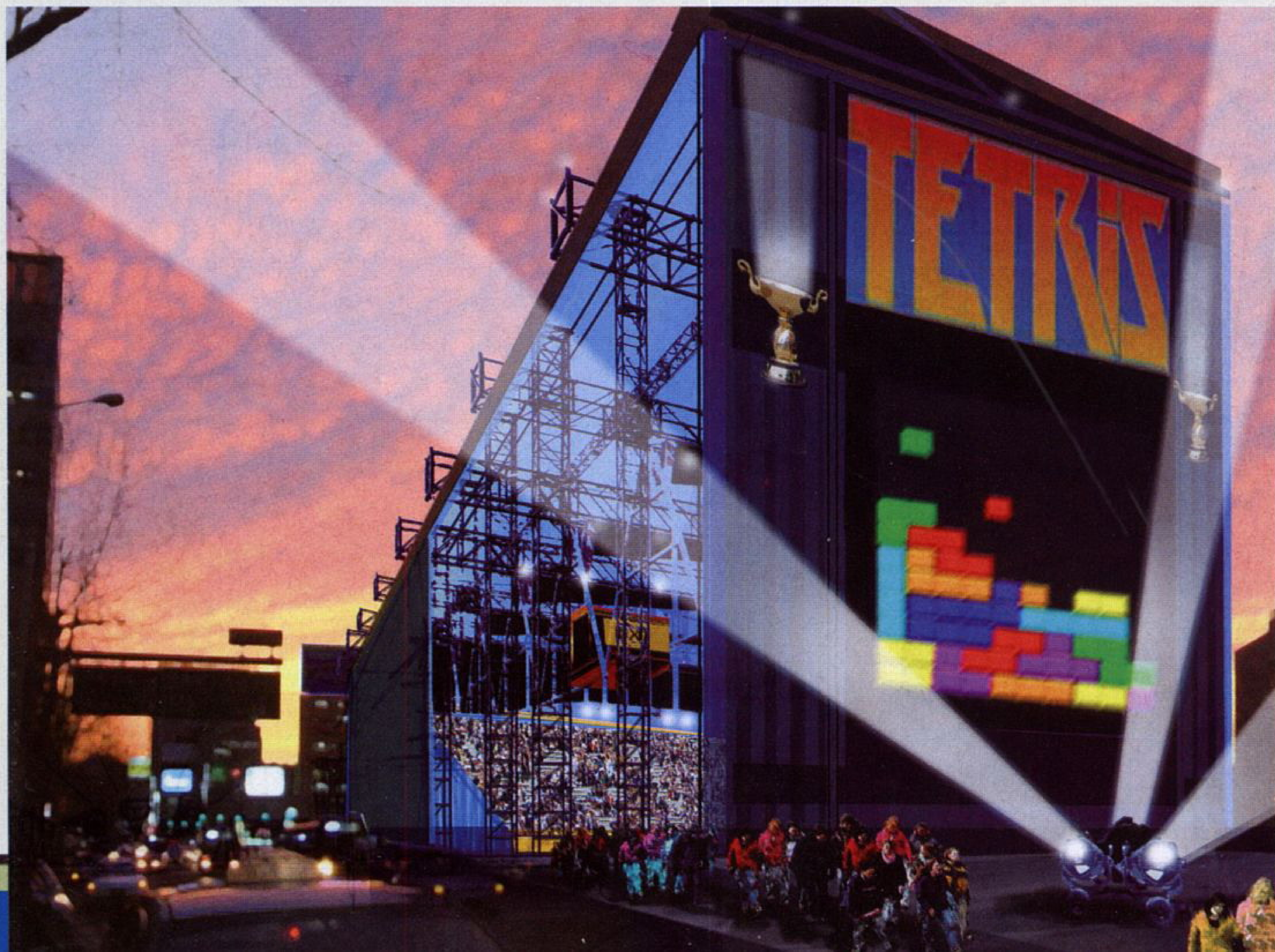
在《俄罗斯方块》的社会现象中，获益最多的可能是亨克·罗杰斯。而真正的创作者帕契诺夫仅被奖励了一台最新的IBM PC以及一点微薄的奖金。饮水思源的亨克带着帕契诺夫游遍日本和美国，最后参观了他的夏威夷寓所。发达国家的花花世界让沉浸于学术世界的帕契诺夫大开眼界。1991年，帕契诺夫在苏联的政治风暴中跟随亨克前往美国，他们共同成立了AnimaTek，之后推出了多部作品。1996年，任天堂的合同到期，《俄罗斯方块》的版权重归帕契诺夫所有。不过帕契诺夫本人却在那一年加入了微软，并在微软工作了7年。同样在1996年，亨克与帕契诺夫合伙成立了Tetris Company，此后十几年，《俄罗斯方块》的授权成为Tetris Company的主要收入来源。

现在亨克处于半退休状态，每个星期会有3天到他的办公室里处理一些事务。在他办公室的墙壁上，挂着一幅纪念奥巴马总统就职典礼的宣传海报，另一面墙壁斜靠着一块俄罗斯方块冲浪板，还有一摞棒球帽，上面绣着亨克创办的多家公司的名字——Blue Planet Software、Tetris Online、Avatar Reality、Pu'u Wa'awa'a Ranch、Ilovephotos.com和Blue Planet Foundation。在他办公桌后面的书架上，摆着他获得的一些奖杯。

这是亨克第三次长住夏威夷，第一次是中学毕业后；第二次是1995年从日本搬到夏威夷，他很怀念自己在夏威夷的大学生涯，希望他的孩子能在夏威夷长大；第三次在2002年，他从旧金山搬到夏威夷，目的是利用当地的高科技企业税收减免政策，他创办了Blue Lava Wireless，开发手机游戏。2005年他将这家公司卖掉时获得了1.37亿美元，就在收到这笔钱后不久，他心脏病突发，年过半百的他又一次重新感悟人生。

"蓝色星球基金会"的计划是帮助夏威夷摆脱石油等污染型能源，然后再将其经验推广到全世界。接着亨克发起了大型环保会议，并到立法机构四处游说，他本人开的是一辆Tesla电动车。亨克的Avatar Reality正在开发一款网络游戏叫《蓝色火星》，玩家的任务是将火星改造成另一个地球，这就是亨克"创造地球副本"的计划。

亨克与帕杰诺夫说，他们不愿躺在功劳簿上安享晚年，在他们的余生里将会以各种方式扩展游戏。2009年3月，亨克、帕契诺夫与荒川实共同宣布推出"俄罗斯方块好友在线游戏"，这个为北美打造的《俄罗斯方块》门户网站每天有上百万人访问。目前持有《俄罗斯方块》正式授权的公司共17家，他们开发了数千个版本的《俄罗斯方块》。亨克相信，《俄罗斯方块》魅力永存，每年的《俄罗斯方块》纪念日，帕契诺夫和亨克就会聚在一起用上好的干邑白兰地庆祝。他们相信，在下一个25年，他们会建设一个更美丽的方块天堂。



文 藤曦 编 星夜 美编 忽悠悠

游戏人物 第八回



■《猎天使魔女》被神谷英树视为动作游戏的下一场革命。

神谷英树 小档案



出生时间： 1970年12月

出生地点： 日本信州松本市

喜欢的食物： 拉面（鱼类和贝类汤汁）

作品集：

谜魔界村（角色整理）
生化危机（企划）
生化危机2（导演）
鬼泣（导演）
生化危机0（原案援助）
红侠乔伊（导演）
红侠乔伊2（剧本润色）
大神（导演）

喜欢的游戏：

宇宙巡航机
魂斗罗
塞尔达传说 众神的遗产
恶魔城
太空哈利
星际火狐
星际火狐64
幻想地带
重装机兵
迈克·泰森 Punch Out!
Snatcher

动作天尊 神谷英树

自从四叶草成立以来，神谷英树一直非常低调，公司的多数宣传与公关工作交给了四叶草社长稻叶敦志，而神谷英树则埋头于开发一线，要安排一次与他当面访谈并不容易。直到《大神》的宣传阶段，神谷英树才开始在媒体访谈中频频露面，以其颇为“猥琐”的光头形象和大胆的言论给人留下了深刻印象，如今神谷英树已成为曝光度最高的制作人之一。

神谷英树喜欢与记者们无所不谈，他会从魔女蓓优妮塔说到自己喜欢上身细长但腰部厚实的女人，她心目中的理想女性是在外充满自信与知性，而在家中却小鸟依人。神谷英树以其不怕得罪人的大嘴著称，而事实上，他确实有一副夸张的大嘴。采访过他的记者都知道，言语充满攻击性的神谷其实是一个和善而幽默的制作人，脸上总是挂着一副夸张的笑容，当他开怀大笑时，会让人担心那张咧开的大嘴随时会让他的头裂成两半。神谷英树的脸上似乎永远都挂着笑容，也许那是因为他把自己的工作视为世界上最幸福的事，对他来说，自己的作品就像自己的孩子，永远是全世界最棒的杰作。

无法磨灭的游戏记忆

1970年12月，神谷英树出生在被美丽的大自然包围的信州松本市。神谷英树自幼便是一位狂热玩家，童年时玩的几个经典之作永远在他心目中有难以磨灭的深刻记忆。“我在童年时玩过的那些伟大作品——我希望能够为其他人做出那样的游戏，这是我的最大动力。”神谷英树说，他所制作的每一款游戏都会从童年所玩的经典中寻找灵感，他也希望今后自己的游戏能够成为新一辈游戏制作人的灵感源泉。比起销量，神谷英树更关心玩家对游戏的评价。



■高中时与一群小学生一起抢购《超级马里奥兄弟3》的情形令神谷难忘。

不过对游戏的过度迷恋也让他吃了些苦头，由于经常整晚玩游戏，耽误了学习，以至于成绩不断下降，结果被父母强制下达了“FC禁止令”，除休息日之外的时间，FC的电源就会被父母收走。不过狡猾的神谷总是能找到电源的藏身处，经常趁着父母外出时偷偷玩游戏。在“FC禁止令”的那段时间里，神谷英树把他过剩的精力部分转移到机器人模型，与那时的很多男孩一样，



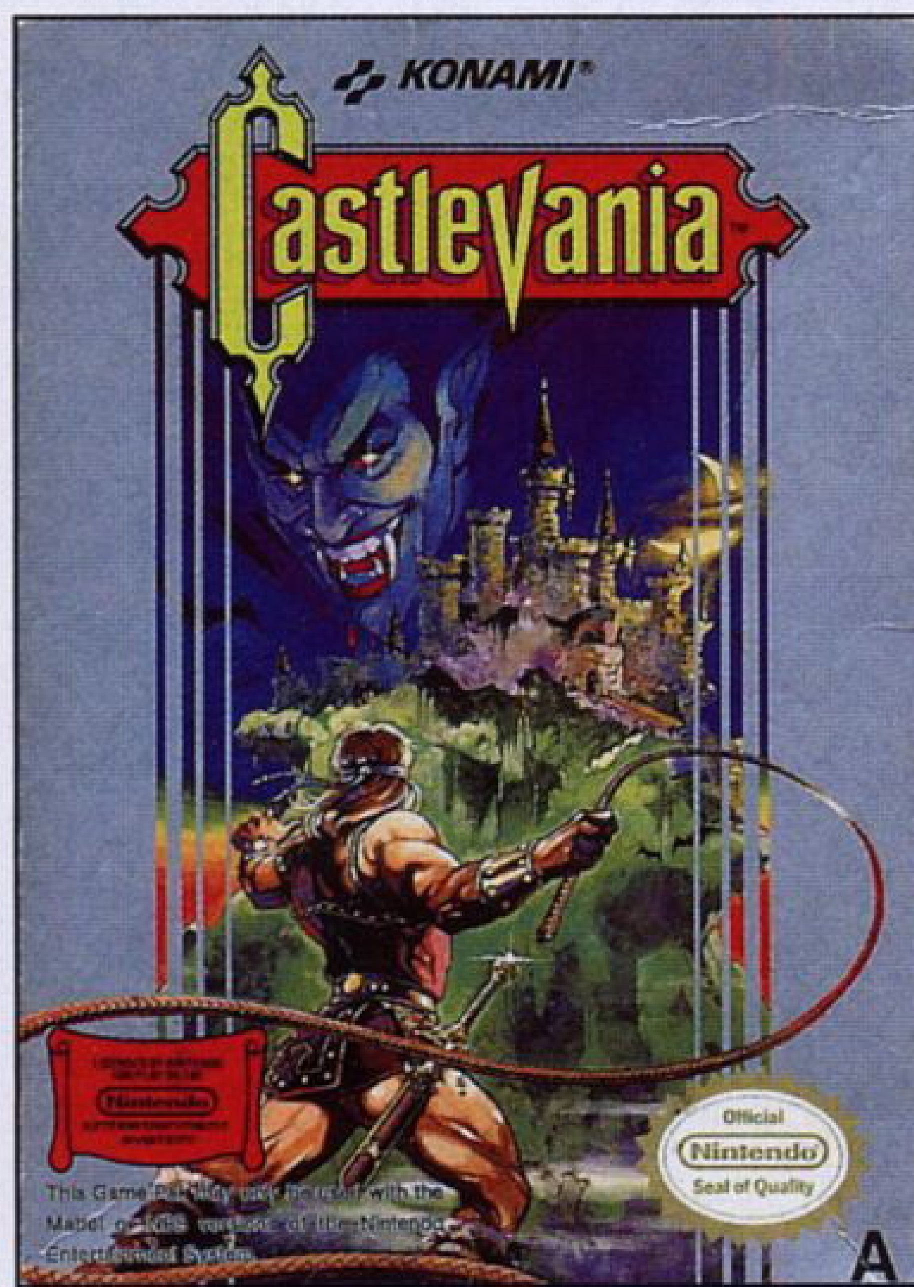
■《宇宙巡航机》是一个被神谷英树誉为"远远凌驾于如今绝大多数游戏"的神作。

他最喜欢的是超合金的"标准型"机器人模型。小学六年级生日时父母为他买了一套能够遥控操作的"Mountain Man",当时这种机器人是被所有孩子们垂涎的贵族级模型,神谷英树感动得泪眼朦胧,立志"今后要好好学习"。

收藏玩具模型是除游戏外,神谷英树最大的业余爱好。每次紧抓着父母的手逛商场经过玩具店时,他都要把父母拖到店里给他添置几样新模型,大多数时候他都能如愿,不过偶尔也有失手的时候。某次与家人一起前往东京拜访亲戚,在羽田空港的玩具店发现了"豪华版大空魔龙",那是在松本那种乡下地方买不到的高级玩具模型,神谷心想"如果在这里没有买到,可能一辈子都买不到了",于是使尽浑身解数,哭喊着在地上又滚又闹,结果还是没能如愿。那时神谷英树哭得撕心裂肺的情形,神谷母亲现在还记得清清楚楚,她曾因此而心疼懊悔,但严厉的父亲不希望神谷英树从小被娇纵。如今神谷英树仍是模型迷,每次途径玩具店都要到里面扫荡一番,家里的各种模型堆积成山,公司的办公桌上也摆满了各种模型。

高中时,神谷英树对游戏热情不减,他还记得《超级马里奥3》发售的那一天,他和一群小学生一起到家附近的"井上百货店"排队,店门打开时,他和一群小P孩们争先恐后地沿台阶往上冲。

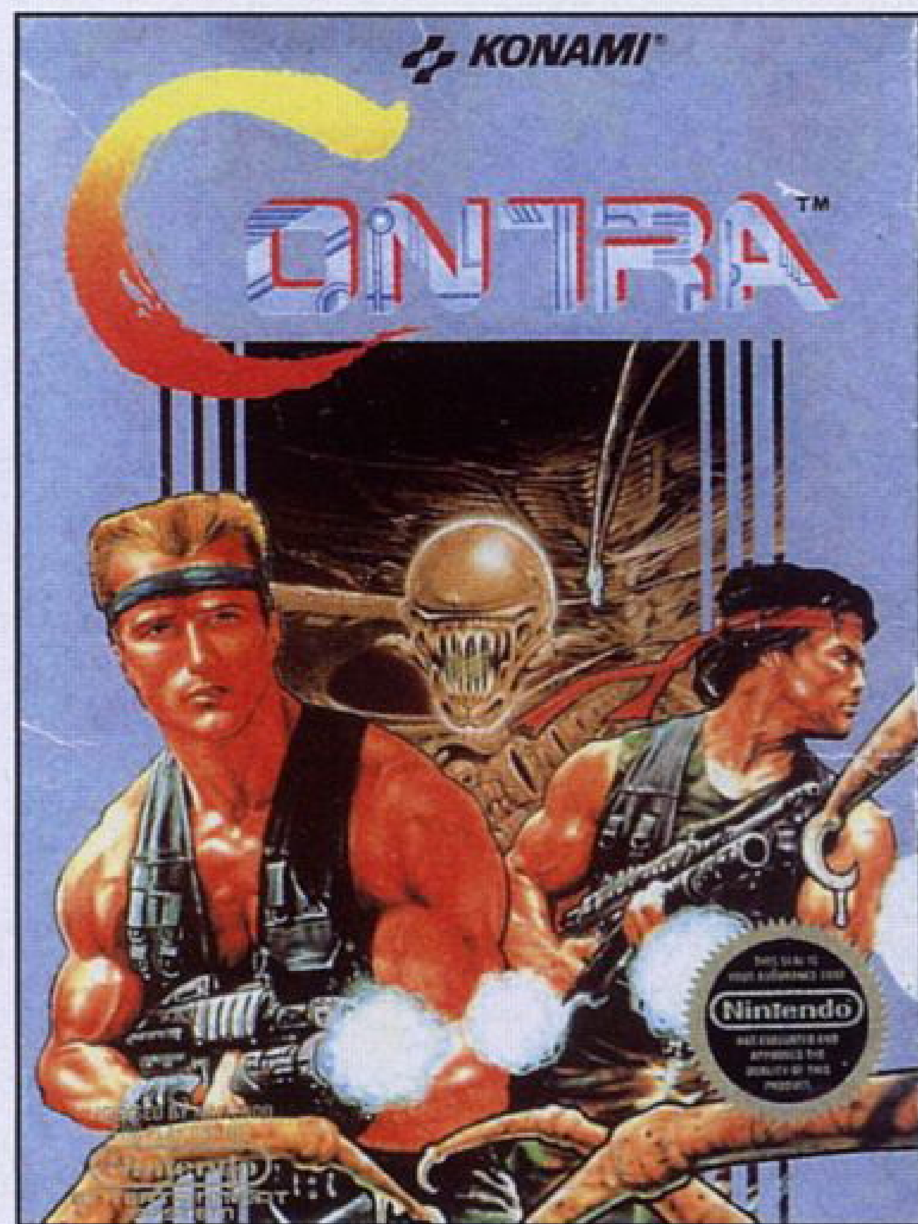
1990年SFC发售时,神谷英树已经是个大学生,那时是他在大学里的单身时代。SFC发售当天他就排队把主机买到手,用了一个通宵终于在第二天上午8点打穿了《马里奥世界》。《街霸》风刮起时,他的SFC又成了《街霸II》专用机,经常把不怎么玩游戏的朋友邀请到家里,用巴洛克的投技屡次完胜,这让他有一种强烈的自豪感。



▲《恶魔城》的游戏氛围令神谷英树着迷。

SFC的《塞尔达传说 众神的遗产》是对神谷英树影响最大的一款游戏,对他来说,这是一款真正能以"完美"来形容的游戏,后来由他开发的《大神》也从该作中得到了很大的启迪。第二款游戏是Konami的街机版《宇宙巡航机》(Gradius),那是一款令少年神谷魂牵梦萦的游戏,每当听到那简单却又充满魔力的电子合成音乐,就会让他兴奋地头皮发麻。他曾在唱片店偶然发现《宇宙巡航机》原声专辑录音带的预售广告,20年后神谷在他的博客中回忆说:"看到它的瞬间,觉得有股强烈的电流在体内乱窜,差点把大脑都烤焦了。"在暑假的每一天,囊中羞涩的神谷只要是找到个50日元的硬币,就会兴高采烈地踩上单车,飞也似地直奔街机厅,冲向他热爱的《宇宙巡航机》。神谷回忆说:"那时每次在地上捡到50日元硬币,《宇宙巡航机》的画面就会立刻在我的脑子里出现。"即使是在上课时,神谷的脑子里也总是塞满《宇宙巡航机》,用铅笔在课本上画出飞船战斗的场面。

少年神谷是一位不折不扣的Konami忠实粉丝,除了让他神不守舍的《宇宙巡航机》外,《魂斗罗》也让他热血燃烧。这款游戏刚好是在弟弟生日前夕(1988年2月9日)发售,因此被作为生日礼物来到了神谷家。当日父母让神谷英树负责带钱到车站边的量贩店把游戏买回家,当他来到店门口时,发现门外已排起长龙。原来2月10日是《勇者斗恶龙III》的发售日,这款引起社会骚乱的国民级巨作引发了各地的排队潮,各游戏店提前一天就已人满为患。神谷英树好不容易掰开人群,挤入柜台前,店员正打算告诉他《勇者斗恶龙III》第二天才卖,神谷却掏出钱说要拿一套《魂斗罗》。在店员困惑的眼神和人群睥睨的目光中,神谷英树拿着《魂斗罗》昂着头骄傲地走出了店门口。



▲发售日刚好与《勇者斗恶龙III》撞车可能是《魂斗罗》FC版在日本销量并不是很高的主要原因。

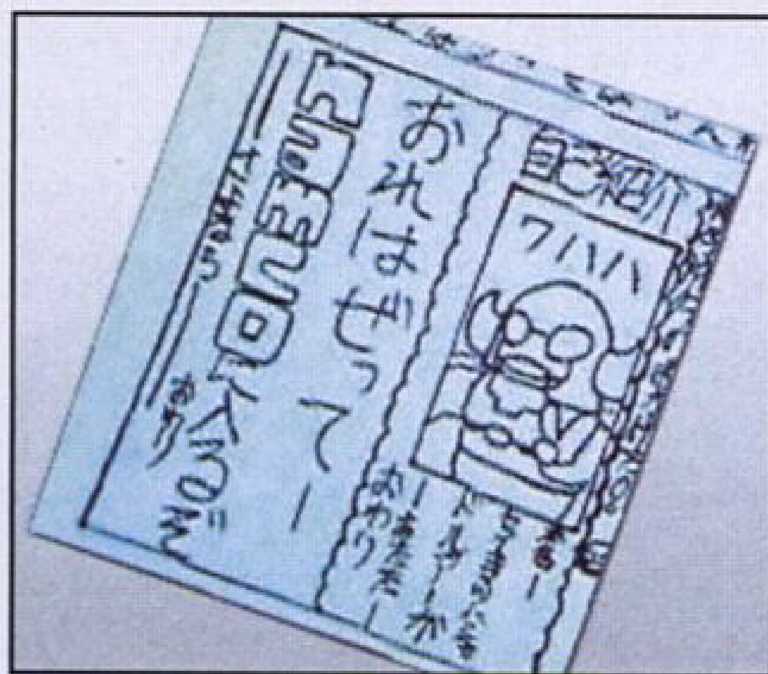
神谷最喜欢的动作游戏也是来自Konami——《恶魔城》是神谷英树最喜欢的动作游戏,不过他却很少从这款游戏中借鉴动作游戏的设计精髓。神谷英树推崇的是让玩家对动作有绝对的操纵自由,当玩家在空中跳跃时,能够自由做出任何动作,无需等待一个动作完成后再做出下一个动作。动作自由性被神谷英树视为界定其作品特征的"神谷感"之一。神谷英树喜欢的是《恶魔城》的氛围,在关卡中前进的过程就像在讲述一个个的故事。为了让自己的作品给人以难忘的氛围,神谷英树对于游戏的音乐制作非常重视,一般游戏制作人只要吩咐音乐组根据关卡制作音乐,而神谷英树会带着几张CD,指出其中某某曲目某某部分的特殊感受,要求他们在游戏的特定时点加入风格类似的音乐。神谷笃信音乐的魔力,他相信音乐是游戏与玩家进行情感交流的主要手段,为了向玩家传递游戏的情感,首先要让自己融入其中。在制作《大神》期间,设计其中忧伤的部分时,神谷会将自己泡在轻音乐中;而制作动作部分时,他会被重金属乐环绕。每个月购买10张以上的音乐CD早已成为神谷的生活习惯,有时候对比较喜欢的专辑会一口气买5张,对于包装盒设计精美的CD也会一口气买5张。在神谷家的CD收藏架上,塞满了多年未开封的CD。神谷英树喜爱的音乐类型广泛,从激烈的摇滚系,到柔和的疗伤系都有他十分喜爱的曲子,不过多数是以欧美音乐为中心,日本的新流行音乐几乎从来不听,他喜欢的只有山口百惠、松山千春等老一辈歌手。

闯荡游戏业

2008年春,世嘉大张旗鼓地召开新闻发布会,宣布与"白金游戏"合作,代理发行其多部作品,包括神谷英树的《猎天使魔女》、Wii血腥暴力游戏《疯狂世界》、NDS RPG新作《无限航路》以及三上真司的某未公布作品。那时包括记者和玩家在内的绝大多数人都是第一次听说"白金游戏"这个名字,在人们的记忆中,神谷英树、稻叶敦志、三上真司等人的上一次集体合作是创办了新公司"SEEDS",看来如今种子已经发芽,正准备结出白金级大作。

白金游戏的发布会那天,神谷英树开心得像个孩子,他到处和本公司的员工开着只有他们自己才能听懂的笑话,对他的游戏做出大胆地宣言,号称自《鬼泣》之后的7年时间里动作游戏从未有过真正的进化——直到《猎天使魔女》的出现。那是一场浮华的发布会,临结束时,他们在海面上燃放了烟花,宣告着白金游戏正灿烂地崛起。对于神谷英树,那是难忘而意味深长的一刻——15年前他曾到世嘉求职,结果被拒之门外。

"自从上了中学,我就希望今后能开发游戏——最好能进入Namco!"神谷英树说,因为那时他喜欢《猫捉老鼠》(Mappy)和《屠龙战士》(Dragon Buster)。小学时,神谷英树就以"目指Namco"为主题完成了升学作文。为表决心,高中时,神谷英树在笔记本上用漫画设计了自己的求职书,旁边写下一排大字:"我一定要进入Namco!"在课本和笔记本上涂鸦是神谷从小学到高中一直都有的习惯,他用漫画填满了课本的余白处,或者把插图中



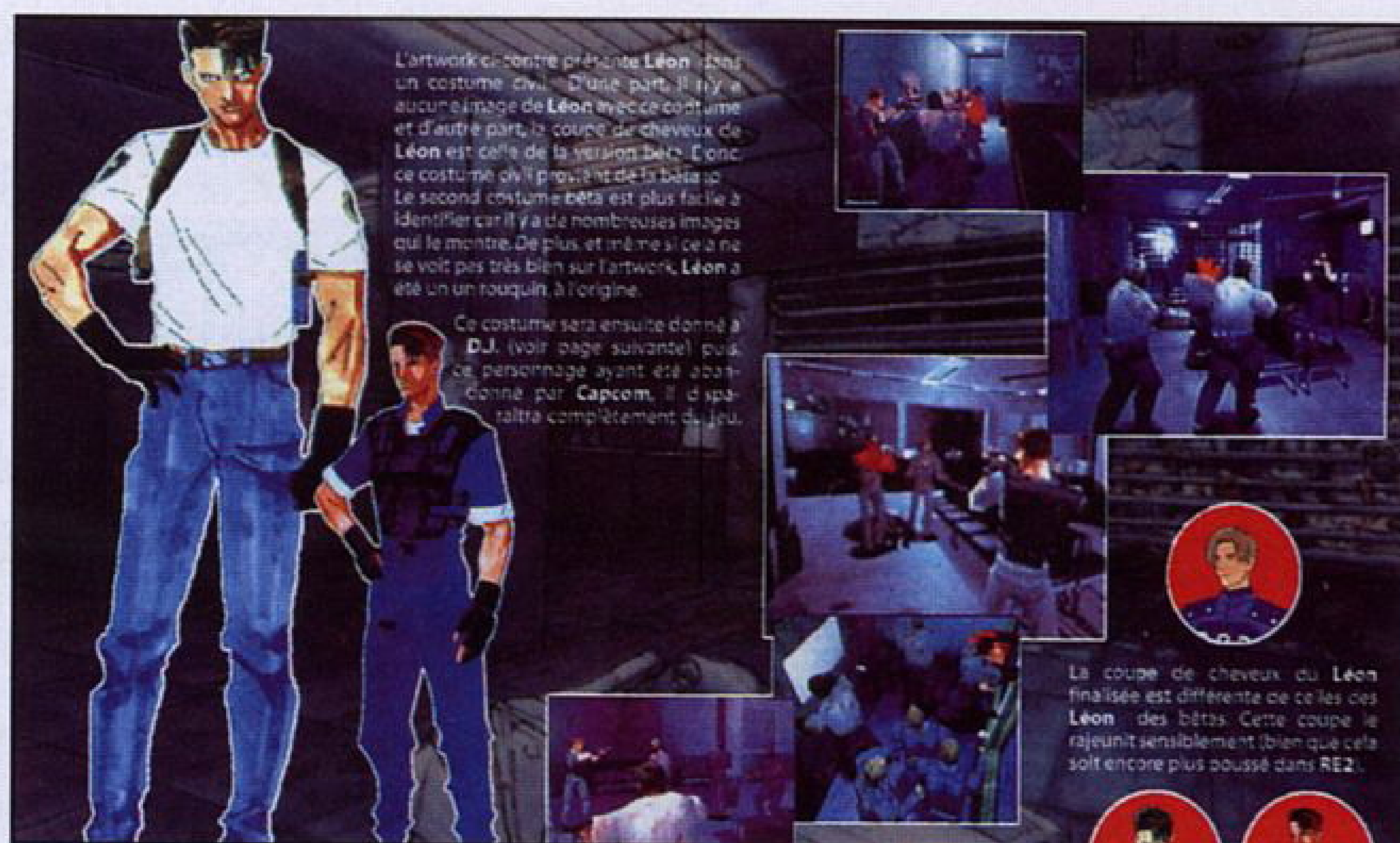
▲神谷英树至今还保留着当年立志进入Namco的求职书。

的人像改得面目全非。高中时他的涂鸦兴趣扩展到课桌，由于那时不同的科目会在不同的教室授课，与神谷轮流坐同一个课桌的是另外一个班级的女生，他们之间曾有过用课桌涂鸦进行交流的“涂鸦通信”。

高中阶段的神谷脑子里总是会冒出各种各样的游戏设计创意，而且很多都是相当严肃的题材，然而进入大学后，反而有些创意枯竭。大学毕业时，神谷曾考虑过回家乡工作，父母也有那样的希望，在父母的奔走下，获得了松本地区几家企业的内定名额。不过在神谷的内心中，还是希望能在游戏业求职。可惜他没能进入Namco，之后又向世嘉递了简历，然而初次笔试都没能通过，于是他四处求职，1994年，他最后进入了Capcom。

现在谈起这段往事，神谷英树笑言“这绝对是世嘉的损失”。“首先声明一下，我不是世嘉饭，不过我喜欢《太空哈利》、《冲破火网》和《幻想地带》。小时候我经常和弟弟争论哪台主机更好，到底是Mark Ⅲ好，还是FC好？我认为任天堂的更好一些，但我也不否认世嘉拥有三款最棒的游戏。”世嘉Mark Ⅲ与FC之间的竞争是日本家用机历史上的第一场主机大战，神谷英树所在的中学也出现了“FC派”与“Mark Ⅲ派”的激烈大争论，神谷英树是FC派，不过他也有一台Mark Ⅲ，那是他用叔父给的2万日元买来的主机，同时购入的还有《太空哈利》。暑假时，神谷用仅有的一点点零用钱买了一盘Mark Ⅲ版《忍》，在整个暑假的努力攻关后总算把这款超硬派动作游戏打穿，结果结局画面却简单到只有“GAME OVER”一行大字，给神谷留下了一段失望苦涩的回忆。

进入Capcom后，神谷英树参与制作的第一款游戏是PS/SS的《谜魔界村》。这是“《魔界村》系列”中的一部鲜为人知的作品，根据1990年代初雪乐山公司的一款益智类游戏《The Incredible Machine》制作，Capcom将该作的引擎买下来后，换上了《魔界村》的主题。虽然该作籍籍无名，但下一部作品让神谷英树所属的团队成为了Capcom的明星。《魔界村》制作人藤原得郎提出制作3D版《魔界村》，之后该企划演变成了《生化危机》，部分《魔界村》团队成员加入了该作的开发计划，神谷英树就是其中一人。



▶传说中的《生化危机1.5》，人设风格相当简陋。

神谷英树在开发《生化危机》时担任的是“系统策划”，神谷英树将其视为自己职业生涯中的转折，因为就在那时，他得到了三上真司的点拨。三上真司被神谷英树视为良师益友，他说：“进入他的团队后，学习他的风格，看他如何制作游戏，这对我有极大的影响。他将自己的整颗心放到游戏里，使其拥有了灵魂。”在《生化危机》之前，Capcom内部对于“游戏导演”这个职务并没有很鲜明的定义，很多时候项目的负责人仅负责人事管理，对游戏方向并未起到真正的指导作用。而三上真司为Capcom树立了游戏导演的典范，用他清晰的思路与对开发方向的严格把握让游戏按照自己的意志实现。在《生化危机2》开发中成为导演后，神谷英树努力模仿三上真司的管理风格，“我希望自己也能形成那样的思维状态。”神谷说。



■神谷英树的处女作《谜魔界村》。

《生化危机2》成为Capcom历史上销量仅次于《街头霸王Ⅱ》的巨作，担任该作导演的神谷英树一战成名。然而由其他人接手的《生化危机3》无论口碑还是销量都大大降低，之后的《鬼泣》和《红侠乔伊》续作也都有狗尾续貂之嫌，这更给人造成“神谷的作品很难被超越”的印象。不过他的成功也不是一蹴而就，在《生化危机2》诞生之前，他曾经历了人生的低谷——传说中的《生化危机1.5》就是一次极为失败的尝试。

“现在回想起这事还会让我打冷战！”神谷说，《生化危机》开发了一年半之后，从三上真司到神谷本人都认为其游戏质量有愧于“生化危机”之名，那是神谷英树职业生涯中最黑暗的时期。“这次经历让我认识到我的开发历程中缺乏洞察力，试图投机取巧……那时我开始唾弃自己，觉得辜负了我的下属和公司。如果不是三上真司又给了我一次机会，也许我作为一个游戏制作者的生涯将就此结束。”

离经叛道

将几乎已进入后期阶段的《生化危机2》全盘推翻之后，重新制作的《生化危机2》以更为成熟的面貌赢得了全球范围的赞誉。从此，神谷英树的职业生涯走入坦途。他自作主张、背着Capcom高层把《生化危机3》变成了《鬼泣》，实现了从坦克式笨拙操作到流畅爽快型“耍酷动作游戏”的革命性转型，为新时代动作游戏的标准定下了标杆。

《鬼泣》是动作游戏历史上的一座里程碑，至今仍是全球众多游戏开发者们的活教材。EA《但丁神曲 地狱篇》战斗设计师Vicent Napoli说：“回首很多年前发售的游戏，只有屈指可数的一些作品可以被称为游戏历史上的转折点。《鬼泣》与很多其他同类游戏最大的不同之处在于——在它发售时，确实无可匹敌。”Napoli认为，没有哪个《鬼泣》续作真正把握了原作的创新精髓。Napoli印象最深的一幕是但丁拔出将他的胸膛刺穿的剑，然后宣称这剑现在归他所有……Napoli说：“《鬼泣》与其续作相比最大的区别在于邪和气质，那是靠刻意模仿无法复制的。”

将自己的作品视为孩子的神谷英树曾数次表明对各种游戏开发续作的兴趣，但他迄今为止却从未正正经经地参加过哪个续作的开发。他曾坦言：“在我的内心中，一款由我创作的游戏，要么由我自己开发续作，要么永远不要推出续作。”对于由他创作却被别人接手的续作，神谷英树总是抱有强烈敌意。在他尚未离开Capcom时，就曾因被他人接手的《鬼泣2》质量不佳而公然表达对Capcom的不满。至今神谷仍对“《鬼泣》系列”抱有强烈敌意，多次宣称“《鬼泣》已经堕落”。

“就像你有了个女朋友，你想和她约会，不想看到她和别的男人在一起。不管她跟那男人在一起是更快乐还是更难过，你就是不想看到她有其他男人。游戏也是这样，你创作了一款游戏后，就


■个性张扬的但丁也是对神谷英树自身个性的最佳诠释。

想由自己将其抚育成长。”

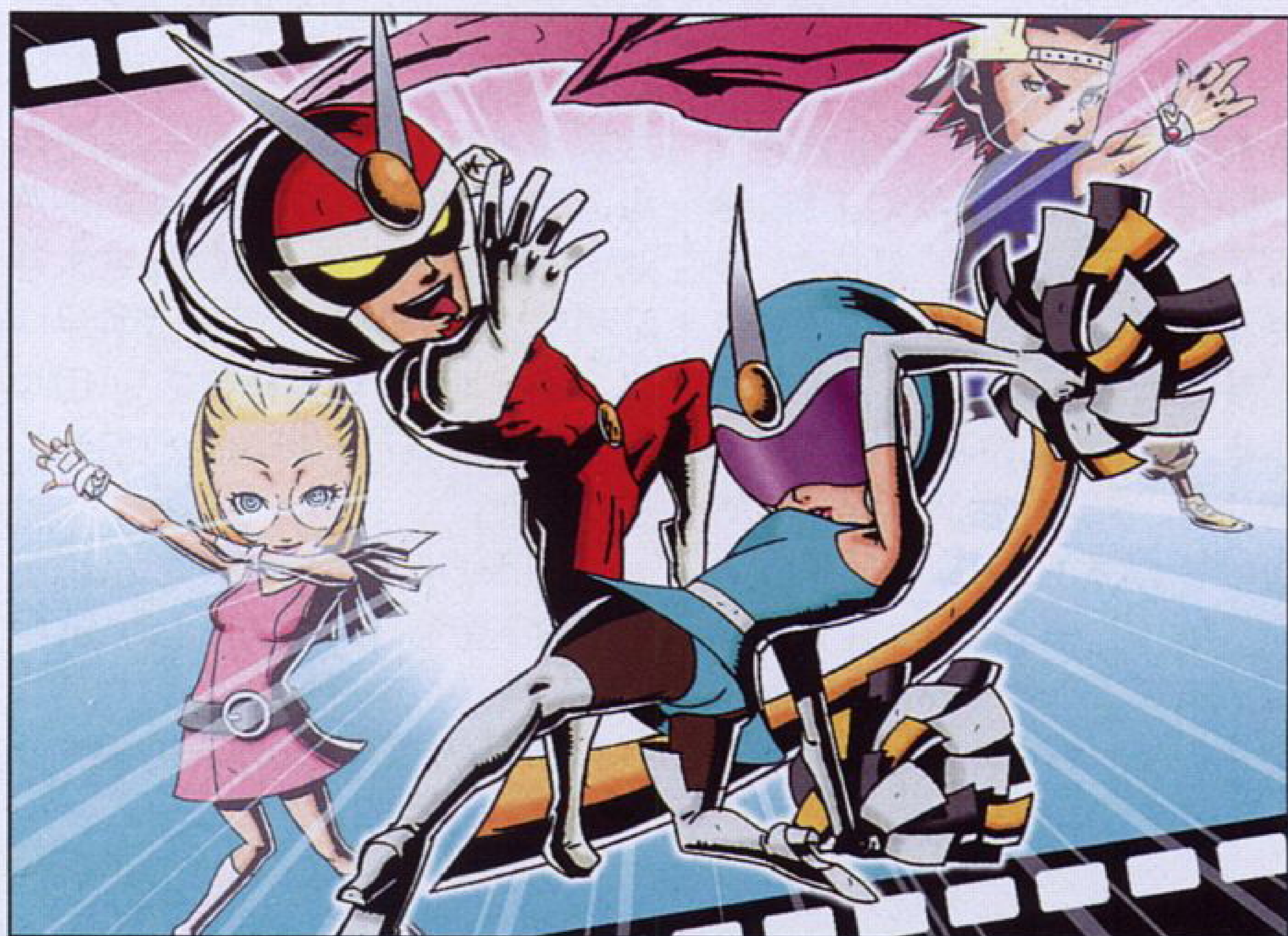
在Capcom，将一个游戏制作人创作的游戏转交给另一个团队的事例十分常见，然而在神谷英树看来，这就像眼睁睁看着自己的爱人被硬生生抢走，甚至被糟蹋蹂躏。Capcom不希望将一个游戏系列的命运与特定制作人捆绑在一起，这样可能会造就一群有恃无恐的制作人，他们会因自己掌握了某个摇钱树而功高盖主，成为经营层无法驯服的野马，Capcom已经有太多特立独行的个性派制作人。

《鬼泣2》事件是神谷英树与Capcom的管理层全面交恶的导火索。在《鬼泣》美版的制作后期，一位来自另一个小组的游戏策划找到神谷英树，要求借阅他的第一作游戏设计文档。神谷英树一问之下才知道，Capcom管理层已经在没有任何知会的情况下将《鬼泣2》安排给另一个小组。神谷英树大惊失色，当下心里既愤怒又焦急，“那时我心里想的是：我无法参与续作了？他们打算把我炒了吗？”《鬼泣》原本是作为《生化危机3》而开发，中途因为神谷英树进行了激进的变革，使其变为完全不同的游戏，项目进程比预定晚了一年，神谷英树以为Capcom迁怒于他，因此不动声色地更换了续作团队。后来在美国《EGM》杂志的采访中回忆起此事，神谷英树一口气连用了五六个“惊讶”、“震惊”等字眼形容当时的心情。

《鬼泣2》被Capcom交给另一个团队之后，神谷英树的下一个新作带来了动作游戏史上的又一次改革。在3D时代里，逆向思维地采用古老的横卷轴动作游戏类型原本就是一个离经叛道之举，而将独特的卡通渲染技术与慢动作以及各种特效结合，创造了一个前所未有的全新游戏类型。在《红侠乔伊》的开发过程中，Capcom几乎所有人都无法理解其概念，因此他花了很多时间才让开发者们对他提出的构思产生兴趣。可惜神谷英树无法说服Capcom花同样的时间与努力说服玩家尝试，没有足够的宣传支持，玩家很难对这种怪异的另类作品产生兴趣。《红侠乔伊》获得了如潮的好评，然而却成为神谷英树作品叫好不叫座的开始。不过神谷说《红侠乔伊》是他的一个骄傲。

“在我职业生涯中最美妙的时刻就是第一次获得了三上先生的表扬。那是我刚刚完成《红侠乔伊》的时候，三上先生把我叫到会议室里谈话……在那之前，他从来都没有表扬过我，一次都没有。而那一次，他的话让我感动地想哭，让我感觉努力的付出总算获得了回报。”

三上真司率领的第四开发部是Capcom最大的一股叛逆势力，他们是Capcom最强的开发团队，他们向往自由的开发环境。三上真司是Capcom内部最大的“反PS2派”，他把全部赌注压在NGC上，在任天堂的支持下，一口气公布了5款NGC独占游戏。三上真司鼓励他的下属大胆创新，不用担心想法太离经叛道而被经营层枪毙。一位前四叶草员工透露，三上真司曾当着他们的面说“不要顾忌那些只会看财务报表的白痴”。如果是在Capcom资金充沛的鼎盛期，以三上的地位也许可以固执地追求他的创作理念，但2002～2004年间是Capcom最艰难的时期，迁本家族的房地产投资损失惨重，Capcom的赤字令人触目惊心。就在此时，创始人迁本宪三将公司逐步交给了长子迁本春弘，开始实施激进的大改革。2003年春开始，Capcom一口气取消了18款游戏的开发计划，三上真司被免去了第四开发部长的职务。在“NGC五大独占游戏”相继夭折或票房惨败后，对三上真司、神谷英树等人不满，却又不愿失去人才的Capcom为他们设立了四叶草，三上真司、稻叶敦志与神谷英树这三位核心人物拥有了较为自由的创作环境。Capcom经营层允许四叶草自行决定所要开发的游戏，但新作应以PS2为主要平台是不容争辩的决定。为PS2创造了《鬼泣》的神谷英树成为四叶草的主力，他构思多时的一部新作被寄予厚望。


▲《红侠乔伊》继承了神谷英树作品的张扬个性，不过销量并不是很高。


■游戏是否艺术？《大神》是一个最好的证明。

从四叶草到白金游戏

《大神》是四叶草与Capcom之间个性差异的一个最鲜明的标志，前者追求的是艺术性，而后者需要的是商业性。《大神》可能是PS2时代最完美的游戏艺术品，但是脱离大众游戏口味的异色格调让它承受着极高的商业风险，如果不是四叶草的经营与Capcom相对独立，这种游戏可能永远也不会被Capcom经营层审批通过。

神谷说，比起他导演的其他游戏，《大神》是一款更为个人化的作品，它的设计灵感部分源于神谷的思乡情结。松本市有丰富的自然风光，孩提时的神谷在河滩边、稻田里留下了快乐的足迹。到了暑期，乡下老家的田舍里，能够听到夜晚的鸟语虫鸣。在住所附近，有一处唤作“须沙渡”的溪谷，溪流的源头是雪山融化的溪



▲《猎天使魔女》处处流露出神谷英树作品的那种嚣张味道。

水，在那里游泳总是令人心情舒畅。SFC上有过一个冒险游戏叫《开始的森林》，说的是一个少年在暑假的数天时间里造访住在乡下的爷爷，在那里遇到了不可思议的少女，开始了一段不可思议的体验……游戏故事配合美丽的插图娓娓道来，有着感动心灵的魔力。十几年后神谷在Wii的"虚拟主机"服务中重温此作，玩到最后时不知不觉地眼角再次湿润。"可能是因为固有的乡下人的秉性，对于这种大自然题材的作品很容易被感染。因此很早之前我就想过制作一款以大自然为主题、能够温暖心灵的作品。"初中时，神谷英树参加了一个绘画大赛，他的参赛作品是一幅名为"白狼"的画作，从此狼成为神谷最感兴趣的动物。狼与自然风光的结合就诞生了《大神》。

《战神 奥林匹斯之链》开发商Ready at Dawn的总裁Didier Malenfant说："对我来说，《大神》永远是游戏的转折点，它停止了游戏对于真实画面的追求，开始向艺术靠拢。"对《大神》的热爱让这家与索尼关系密切的工作室为Capcom完成了《大神》Wii版的移植，Malenfant认为，只有四叶草这种不顾市场部压力、不理会大众口味的个性工作室，才会创造出真正的艺术品。《大神》是一款商业上的失败之作，它的失败直接导致了四叶草的凋零，但神谷英树的名声却在人们对于艺术与商业的争论中被推向新高。

"我知道制作伟大的游戏不一定会获得高销量，但是作为一名创作者，我希望能够制作被后世颂扬的游戏……即使是现在，当我想起《太空哈利》、《冲破火网》时，仍然有种亲切感。我希望给人们同样的感受，因为这是我把游戏产业作为职业首选的主要原因。"

四叶草被Capcom关闭后，稻船敬二曾不留情面地抨击三上真司、稻船敬二等人"不会经营游戏"，让游戏好卖才是身为游戏制作人的首要任务。稻船敬二被一些核心玩家抨击为"浑身铜臭味的制作人"，但他对四叶草的评价代表了商业社会的现实。游戏是娱乐产品，无论有多强的艺术性，如果它的销售收入还不够为制作者支付薪水，就失去了存在和发展的前提。即使是好莱坞的艺术片，也要炒作出商业价值才有生存的土壤。游戏制作人不能自私地以公司的利益和员工的福利为代价追求自己的创意。但神谷英树认为，《红侠乔伊》与《大神》缺乏的不是商业化价值，而是在宣传环节没有到位。从玩家对《大神》的赞不绝口就可以知道，玩家不是无法接受这种艺术风格，只是不愿尝试。就像一部看似沉闷的文艺片，你可能缺乏为它买一张电影票的动力，但当你在一个偶然的机会将它看完，将回味无穷。

四叶草关门后，部分员工留在了Capcom，还有一部分与稻叶敦志、桥本佑介等一起创立了SEEDS，这是新公司的一个代号，几个创办者将自己视为四叶草留下的几颗种子，他们希望有朝一日发芽成长为参天大树。这次是他们自己投资创办的公司，他们知道让梦想延续的前提是游戏必须要畅销，因此他们将公司名定为"白金游戏"，希望他们的作品都能有白金级销量。

在"白金游戏"的首批游戏中，神谷英树的《猎天使魔女》最受关注。可能是为了迎合雄性荷尔蒙的需要，为自己的作品提高商业价值，神谷英树在性感上大做文章，蓓优妮塔某些招式发动时近乎全裸的画面演出必定会引起一些社会争论，根据经验，这通常会大大促进游戏销量。不过神谷英树也在蓓优妮塔的角色设计中融入了自己的个性。

"蓓优妮塔是我喜欢的那种女性。如今多数女性角色的胸部都被做得太大了，我不觉得有对大胸或者穿着暴露就是性感，这个层次太低级了。她应该要有独特的个性。可能有人看到她时会这么说：'她的臀部令人销魂，但胸太小！'但我觉得就应该这样。"

在神谷英树的职业生涯中设计的第一名角色是《生化危机2》的里昂，但神谷本人其实更喜欢三上真司在前作中设计的克里斯，那种硬汉型角色是神谷较为欣赏的类型。不过为了显示与前作的区别，神谷英树抛开自己的个人喜欢，设计了里昂这么一位英俊小生型角色。神谷英树设计的下一名角色是《鬼泣》的但丁，用神谷本人的话说，"他是那种让我想和他一起出去喝一杯的角色"。

神谷英树认为，开发动作游戏有两种方式。一种是严格按照逻辑性思维，主角与敌人的行为和互动方式都有既定的逻辑与规则，这种开发方式较为严谨、约束较多，做出来的游戏就像《恶魔城》；还有一种方式是纯粹靠感觉。神谷英树自问不是一位逻辑型的游戏制作人，他会依靠感觉将天马行空的创意巧妙融入到游戏中。神谷英树的游戏是围绕角色而建立起来的，比如《鬼泣》在构思阶段中，他最先想到的是设计一名能够豪快地挥剑战斗，做出各种流畅动作的角色，于是就有了但丁，然后再根据但丁的个性与动作特征设计敌人、场景和故事。

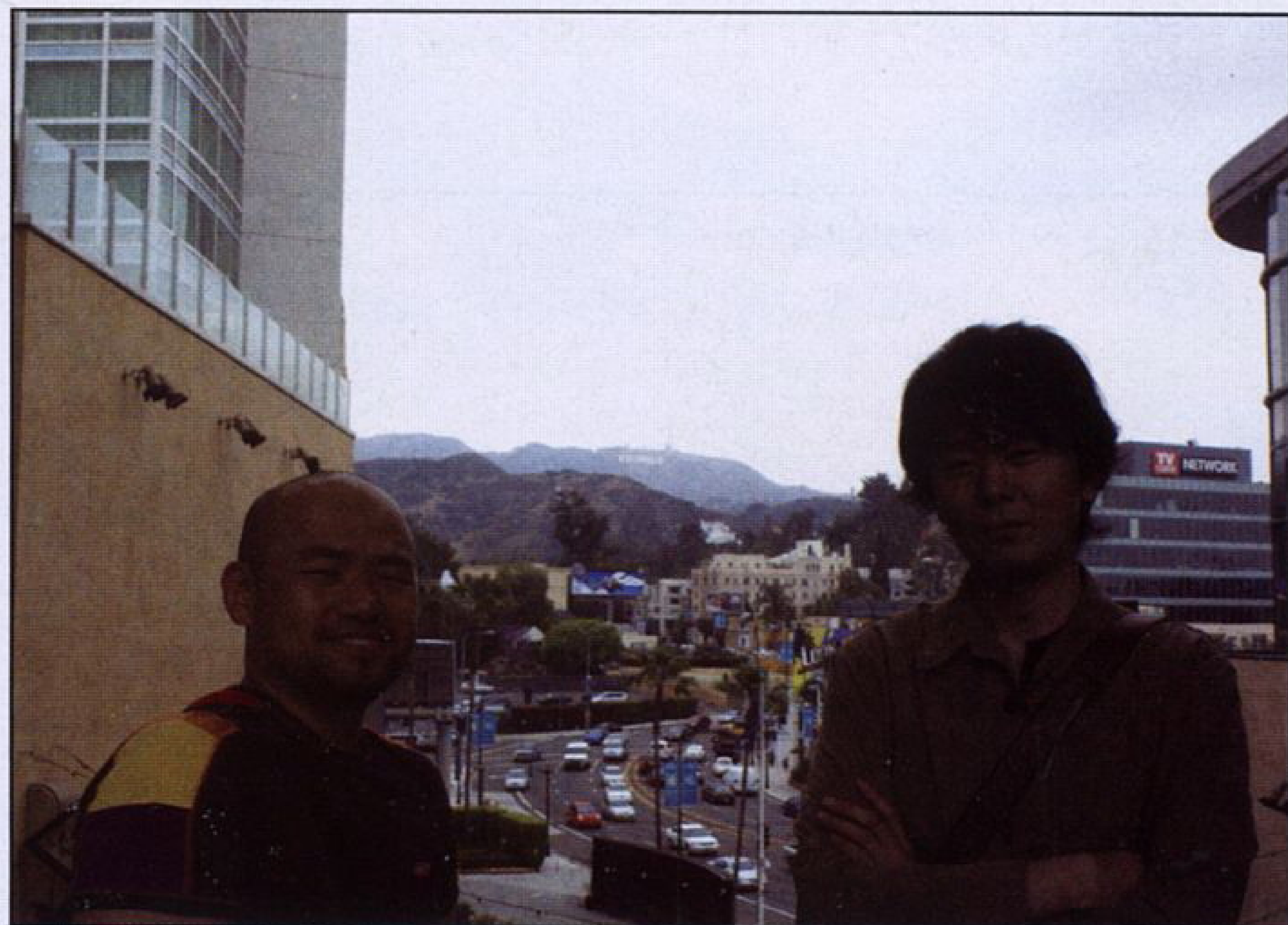
新的进化

在《猎天使魔女》之后，神谷英树会有什么计划？神谷说他不喜欢考虑得太远，目前他的计划是"在余生中一直做游戏"，但是有朝一日当他觉得已经灵感枯竭时，他会毫不犹豫地退出游戏业。

"在每一款游戏中，我都会全力以赴。但作为一名游戏设计师，需要的是感觉与创意，就算我尽了力，也不能确保游戏到底好不好……我会日以继夜、搭上所有节假日，用尽我的体力极限去开发游戏，但如果失去了创造佳作的感觉与创意，我将会放弃。"

蚱蜢工作室创始人须田刚一认为神谷英树与Team ICO的上田文人是同一类人，他们会把自己全身心融入到自己的作品中，"他们会与游戏共生……对于这些制作人，你永远不会知道他的下一部作品会是怎样，但他的下一步总是会令你充满好奇。"

神谷英树认为，真正令人尊敬的游戏制作人，应该是能够创作出除他本人之外没人可以做出来的个性作品。小岛秀夫就是被神谷英树推崇



▲E3 2009期间神谷英树与《猎天使魔女》另一名制作人桥本佑介在好莱坞附近留影。

的这么一位制作人。高中时代玩到的《Snatcher》就是一款让他全情投入的个性作品。“不过要说‘尊敬’的话，感觉像比他低一等似的，所以就不用这个词了。”神谷笑言，对于那些让他敬重的制作人，不能说“尊敬”，只能说是“同感”。同样身为制作人的他，可以透过他们的精彩作品，看到他们在开发一线绞尽脑汁、流汗流泪的奋斗历程……因为那正是对他自己的写照。

游戏开发过程是一个痛并快乐的过程，多数制作人是在后期的疯狂赶工期最为忙碌痛苦，而神谷英树经常是在开发初期的策划阶段最为头疼，为了构思出最有趣的点子，总是绞尽脑汁，深夜躺在床上辗转反侧，每每在这个阶段，神谷英树就会有睡着时磨牙的习惯。不过当游戏开发顺利展开后，看着各小组制作出来的东西一点点拼凑起来，游戏的完成度逐渐提高，那就是神谷英树最快乐的时候。游戏发售日对所有制作人而言都是一个盛大的节日，神谷英树也不例外，每次自己的新作发售都要到游戏店考察，看到柜台上整齐地摆出新作包装盒，有种无法言传的感动。游戏发售之后等待玩家反馈的期间就像学生时代等待升学考试的成绩，过去是等待玩家寄来的调查明信片才能对游戏的整体反响有一个全面的了解，现在泡网络论坛是神谷英树的每日必修课。

白金游戏社长三井达也在新作发布会中说：“很多人都说日本开发商失去了往年的光辉，我要让所有人都知道，我们是与众不同。”世嘉向白金游戏提供了充分的创作自由。早在2006年SEEDS宣告成立后，世嘉便找上门来，他们很快达成了初步合作意向。在此期间，也有不少欧美游戏发行商主动联系SEEDS，希望能签走他们的游戏。但考虑到世嘉的总部在日本，平常联络起来较为方便，而且神谷英树对于世嘉早年的游戏推崇备至，因此世嘉成为白金游戏的主要发行商。另一方面，作为白金游戏一员的三上真司也通过与蚱蜢工作室的合作搭上了EA。


■白金工作室成员在E3 2009期间的小型聚餐。

为了分散风险，白金工作室的首批游戏类型分散，而且分别涵盖了PS3/X360、Wii和NDS，三井达也承认目前市面上没有哪款主机能满足他的需要——PS3的装机量不够多、X360在日本太弱、任天堂的主机只有任天堂的游戏好卖。为今之计只有在尽可能多的机种上广撒网，但同时开工的游戏数量越多，需要的人手越多。2008年春，白金工作室已经有100多名员工，而且仍在不断扩招。世嘉为白金工作室的扩张提供了资金，而投入的资金越多，白金工作室就有责任和义务为世嘉创造更大的商业利益。

与当年成立四叶草时一样，神谷英树等个性派制作人正在进行又一场赌博。《疯狂世界》、《猎天使魔女》与《无限航路》都是相当独特的作品，可惜最早发售的《疯狂世界》销量不佳，欧美两地总销量仅22万，虽然该作业界评价并不差，但黑白的画面始终是过于另类，很难为主流用户层所接受，而且在用户以家庭向、休闲向为主的Wii主机上，极度暴力的《疯狂世界》难免会水土不服，这就像当初四叶草工作室硬要把《生化危机4》做成NGC独占游戏一样，主要是在平台选择方面吃了个大亏。《疯狂世界》的出师不利给白金工作室留下了阴影，《猎天使魔女》肩负着更大的压力。世嘉已经在白金工作室身上投了两年的钱，至今还没有看到回报，如果《猎天使魔女》销量不振，白金工作室未来的处境将非常不妙。

不过这次白金工作室至少选对了平台，《猎天使魔女》这种核心向动作游戏以PS3/X360跨平台的形式推出是最佳选择。既然《鬼泣4》可以轻松创造220万套的系列最高销量，神谷英树相信《猎天使魔女》没有理由不热卖。8年前，他用尚不成熟的设计思路创造出《鬼泣》，在不经意间为后来所有的3D动作游戏指明了方向。如今神谷英树相信动作游戏已经具备了再次进化的条件，而这次进化将会从《猎天使魔女》开始……

神谷语录

《鬼泣》可以说已经彻头彻尾地堕落了，所以我也不再需要它，现在我只关注自己的新作。

——自从《猎天使魔女》公布以来，神谷英树对于《鬼泣》的抨击几乎就没有断过，看来神谷英树对于自己的作品被他人接手确实是非常不爽。

7年以前，我们把当时所能实现的一切都投入到了《鬼泣》当中，然而这么多年过去了，3D动作游戏还是原来那个样子。

——“7年来3D动作游戏一直毫无进步！”这是神谷英树最狂妄的一条语录，不过从某种角度来说，这也是不无道理，迄今为止确实没有哪款游戏像当年的《鬼泣》那样将3D动作游戏完全提升到另一个高度。

我从来没玩过《忍者龙剑传》，但说实话，我觉得它不对我的胃口。

——说到动作游戏的话题，就难免会谈到《忍者龙剑传》，神谷英树说：“当你看到一个有趣的广告、电影预告片或是听到一首好歌时，你能感受到那种赏心悦目的心情，但是这款游戏完全没有那种力量……”板垣伴信当然也不是省油的灯，听闻此言后，他立刻放话说：“神谷的游戏无论系统和游戏性都相当肤浅，只是靠要酷来弥补罢了。”当记者问到他对《猎天使魔女》有何印象时，得到的回答是：“当然没有啦！啥主机上的？”

我希望能制作一款超越《战神》系列的游戏，这是惟一能令我关注的作品。

——虽然神谷英树对于与《鬼泣》类似的作品都相当不屑，不过SCE圣莫尼卡工作室开发的《战神》却是一个例外，神谷坦言《战神》是一款十分优秀的作品，在他的博客中也经常对“《战神》系列”赞不绝口。他曾表示《猎天使魔女》的目标是超越《战神III》。

我们不希望《猎天使魔女》被误认为是一款温情游戏，人们买了之后却又发现难得变态……

——神谷英树的作品总是面向铁杆动作游戏迷，为了让喜欢高难度动作游戏的玩家放心，神谷英树表示《猎天使魔女》的目标是“难得变态”。不过可能是担心这样会吓跑一些玩家，之后神谷英树又说本作的简单模式“连我妈都能通关”。

当我们在称一个高潮场景为“高潮场景”时，它不仅仅只是高潮场景，它是“极端高潮场景”。

——E3 2009期间，神谷英树不断以“高潮”这个词向记者们描述《猎天使魔女》的特点，神谷称玩家将会在游戏中享受到“高潮不断的快感”。

《最终幻想XIII》发售倒计时

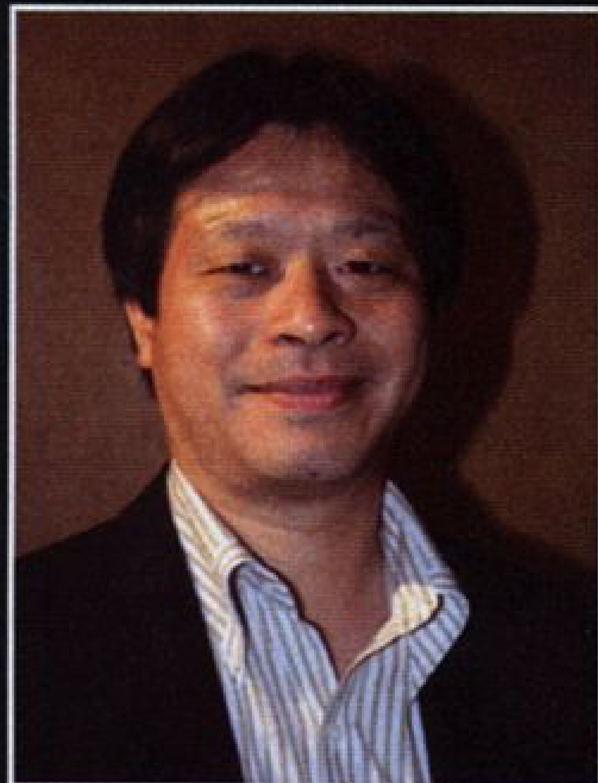
万众瞩目的《最终幻想XIII》日版发售日已经定在2009年冬(PS3区域独占)，美版的双平台发售日也锁定于2010年春，虽然还有半年时间，但是无论如何这款全世界玩家苦苦等待的作品总算是真正有了着落。"新水晶传说(Fabula Nova Crystallis)"计划下的多款作品同时开发，《最终幻想XIII》作为最主要作品搭载着全社的希望，但是本作开发时间长、开发难度大，加上跨平台事件，整个开发过程步履艰辛，本文将为您深度挖掘制作人开发过程中的心路历程。

导演、编剧：	鸟山求
角色设计：	野村哲也
编剧：	野岛一成
艺术设计：	上国料勇
战斗系统设计：	土田俊郎
插画、LOGO设计：	天野喜孝
服装设计：	池田奈绪
过场导演：	藤井荣治
主题曲作曲：	植松伸夫
作曲：	滨涡正志
制作人：	北濑佳范
主程序师：	柏谷佳树

FINAL FANTASY XIII
ファイナルファンタジーXIII

文 雷电 美编 木仙

北濑佳范的革新



如果仅仅从这个男人那稍稍拱起的小肚子和潇洒的西服装束来看，不能怪你将他错认为一个沉着冷静的商人或者企管者，但是如果你是一个玩游戏的年轻人，那么你一定不会认错他，他就是如今各游戏媒体浪尖的光鲜人物——《最终幻想XIII》制作人北濑佳范。

42岁的北濑佳范(1966年9月23日生)的一生中，有将近20年的时间献给了"《最终幻想》系列"作品。如今，他是系列是否能继续保持成功的关键人物，不过你应该可以放心，因为在SE这个公司中，他一直都扮演着一个充满创造性的角色。

北濑佳范1990年加入史克威尔(Square)，在其与艾尼克斯(Enix)合并为如今的SE之前的很长很长时间以前，他就已经在一直担任着游戏的剧本撰写工作了。从1990年起，他以编剧、导演或制作人的身份几乎参与了从那时起"《最终幻想》系列"的全部主要作品，另外还以导演的身份制作了经典的《超时空之钥(Chrono Trigger)》，以联合制作人的身份参与了"《王国之心》系列"的制作。当谈及自己为这个世界上最流行的角色扮演系列作品贡献了多少年的青春时，他一边叹息的同时露出了笑容，他很讲究修辞地回问："那真的已经过去那么多年了？"从他的表情和语言、声调上，我们找不到一丝遗憾，我们能感受到他为自己所付出的一切感到无可置疑的自豪和骄傲。

随着SE创始人坂口博信的高调离职和自立门户，很多著名的制作人都在近些年相继离开公司。尽管如此，北濑佳范依旧怀着昔日的信念，为了通往更光明的未来，稳稳地牵引着"《最终幻想》系列"的前进方向。九十年代中期，以导演身份参与到游戏制作中的北濑佳范和坂口博信一起将系列从2D引向3D，制作了举世震惊的《最终幻想VII》。2001年，在进军好莱坞的CG电影《最终幻想 灵魂深处》一役中惨遭翻船，引来的汹涌洪水几乎将整个公司吞没。如今，2009年内即将推出的第十三作是系列登陆次世代的第一作，北濑佳范明白自己再一次成为这艘大舰的掌舵手，他要保证这个拥有悠久历史和可靠战绩的系列继续保持其傲人的品质。



开发：民主制

北濑佳范："我会将自己这么多年来扮演的角色比喻为'乘务员'，对于整个系列，我并没有绝对的独裁权。也许和你想象中的有所不同，《最终幻想》是那种SE的所有员工都能出谋划策指点出路的作品，不管他或她是什么级别的员工，我们都鼓励他们直接将自己的建议摆上桌面，那真的是收集了多到数不清的点子。这部作品的最终成品完全是民主的产物。正是因为这样，《最终幻想》成为聚集了各种优点的游戏，它是相应年代下全体SE人的缩影。"

上国料勇："正是这种民主的游戏制作方式给了我们一种非常珍贵的自由，能延续到第十三作的系列游戏大多都不太会积极地去改变自己，即使能汲取一些新的制作思路，也会反反复复地精炼，并尽量控制变量以降低风险，最后实际用在游戏主体上的非常少，核心的系统更是极少去改变。但是《最终幻想》有着明显的不同，有更广阔的发展空间，更宽松的框架，我们饶有兴趣地重新设计整个游戏的概念，让贯穿系列的巨大齿轮能为系列带来新的动力，让每一部新作品都达到一定的水平，即使不是系列的新高度，也会在某些方面有所突破，比如将战斗系统进行大幅度修正和变更，将单主角的故事叙述方式扩展到多角色演绎，时常变更游戏所处的时代背景和大环境等等。于是，系列的每一部作品都会露出自己锋芒的边缘，有无限的可能。在制作之初，我们不知道成品将是什么样子，但是，又正是这种对未知的恐惧和期待使得我们每个人都动力十足。"

鸟山求："我的工作就是要将大家提出的各种各样、各不相同的点子融合到一起形成一个自身统一的整体，所以我想我出发的视角与其他的同僚稍有不同，但是他们总是对的。《最终幻想》也许确实一直都在贯彻着一些系列共同的主题，但是，总的来说，系列的每款作品都与之前的有着很多细节上的区别。如果没有那些能大胆提出大量建议的声音和意见，这种从新创造根本无从谈起。"

画面：第一感受 美

在这种如田园小诗般轻松自如的开发制度下，我们向北濑佳范问及作为一个"乘务员"，本作的制作任务对于系列来说最显著的变化是什么。

北濑佳范："相对于系列作品，本作最显著的进化应该就是视觉效果了。但是，这不仅仅是说如今的游戏'看起来更漂亮'这么简单，我想，图形技术的进步带来了更深远的影响。如今我们可以制作更生活化的角色——那些角色发梢的摆动、面部表情的展现、即时的反应等等都能直接取于真人演员——这就意味着我们能吸引到更多的玩家。《最终幻想ＸⅢ》的角色更容易让主流受众（包括非游戏人群）接受，也将能提供更强的带入感。回想16位主机的年代，那些角色都太抽象了，很难被世界范围内的非玩家人群接受。"

这看上去虽然有些像制作人的自夸，但是对于现在公开给玩家，可以切实看到的部分，这确实是能够最先给予玩家深刻印象的部分。《最终幻想Ⅶ再临之子 完全版》附带的试玩版中，通过30分钟的流程，我们很容易指出《最终幻想ＸⅢ》是PS3上画面最棒的游戏之一。哪怕野村哲也个性十足的角色设计不太合你的口味，整个作品的表现力也是绝对不容否认的。

所有的角色都通过完整的动作捕捉制作，从稳稳地站姿到优雅的奔跑，他们演绎着整个剧本，并非单调地将它"读出来"。表现景深的镜头更多地将焦点聚集在空中的各种飞行物上，玩家的视野通过一层层布景纵深延续到如万花筒般的广袤空间中。深邃的绿色天空中星光闪闪，被人遗忘的贫民窟的微风在耳边哗哗作响，飞行器从头顶飞过，如万点星光。女主角闪电在悬空的走廊上奔跑，红色的小斗篷在她的短裙边缘如涟漪般摆荡。200个员工日夜忙于修饰画面、完善支撑起整个作品的系统，另外的100人致力于过场表现效果。《最终幻想》永远都会是大众渴望的那个模样，无他。



故事：人性的挣扎

试玩版中的场景给人的整体印象是"被遗弃的地方"，但是不可置疑的未来风格让画面充满魔力。在列车冲撞之后，闪电和塞兹要通过一段段长长的吊桥，突破敌人的重重阻碍。根据之前的资料，我们已经知道生活在"理想乡"茧中的人们过着幸福的生活，下面被遗弃的废土名为下界（Pulse），茧中的罪人都被放逐于此，竭力维持自己的生活，本作将以茧和下界之间的冲突为大背景。下界的整体风格有些像《最终幻想Ⅶ》的米德加（Midgar），区域的贫富划分也显示了社会组成：富有的人生活在上层的茧中，贫穷的人在下界贫瘠的土地上艰难地维持着生计。《最终幻想Ⅶ》的主题是大力渲染大工业和环境之间的不和谐因素，突出贫富差距的不平等，而新作的主题更内敛一些。《最终幻想Ⅶ》的主题是大力渲染大工业和环境之间的不和谐因素，突出贫富差距的不平等，而新作的主题更内敛一些。

鸟山求："我们这次没有将焦点放在针砭实事之上，并不会极尽全力通过游戏反映一些现实中的社会问题。我们这次的主题将是宿命和命运（※注），故事的焦点集中在人物内心的挣扎之上，我们试图表现当外部世界的全部矛头都指向一个人时，会发生怎样的事情。"

SE这次将以往拯救世界的大主题重心转移到个人的救赎之旅上，这和大多数日式角色扮演游戏通常所走的路有很大的差别。

我们不自觉或按习惯将游戏分门别类的做法稍稍惹恼了北濑佳范。

北濑佳范："现在很多人习惯于将角色扮演游戏分为日式和美式两种（西方风格），但是我们的《最终幻想》从来没有试图将自己划分到任何一个范畴中。对于我们来说，这个游戏是跨越类型的。我们将基于人物的故事扩展到丰满的程度，从多个角度全方位地展现主题，有一些章节是完全针对单个角色的，它们将详细地讲述他或她的故事和心路历程。如此，整个游戏的感觉有些像《勇者斗恶龙Ⅳ》，深入去讲每一个角色的故事，在所有角色的故事都汇聚到一起前，让玩家与角色一起经历他们的冒险，最后当所有角色的命运都纠缠在一起时，一股股力量推起的游戏高潮将更加激动人心。"

※注：此处用了Fate和Destiny两个词，它们都有命运之意，但是Fate多指具有神话和迷信色彩的无可奈何的宿命；Destiny除了命中注定之外，稍稍偏向美好的希望。

战斗系统：创新？守旧？

《最终幻想ＸⅡ》中将传统的日式角色扮演游戏的战斗系统与时下流行的线上角色扮演游戏大胆融合，创新的"因地制宜"战斗系统给玩家提供了前所未有的游戏体验，但是本作将避开这种较为复杂的队伍管理系统，将动态战斗系统（Active Battle System）发挥到极致，时间在战斗中占据着最重要的地位，行动、攻击、释放魔法的时机将成为玩家首先要关注目标。

角色的行动时间条被分为三段，每一段可以看做一个行动点数，每一种行动都对应不同的行动点数，越强的动作将消耗越多的点数，在单回合内可以连续进行较弱的行动，也可以选择释放一次重攻击。

玩家对角色行动时机的把握也将直接影响战斗的效果，队伍成员之间的行动可以通过良好的时机控制连贯在一起。比如，当一个角色将敌人挑空之后，队伍中的另外一个人可以抓住时机射击浮空的敌人从而形成连击。如果你的连击一直持续下去且没有被其他敌人的攻击打断的话，伤害足够之后敌人将进入崩溃状态（Break），这时将对敌人造成更大的伤害。

每场战斗后，系统都会根据玩家的本次战斗的各项指标进行综合评级，包括战斗时间、最大连击数和造成敌人崩溃的次数，最高五星。

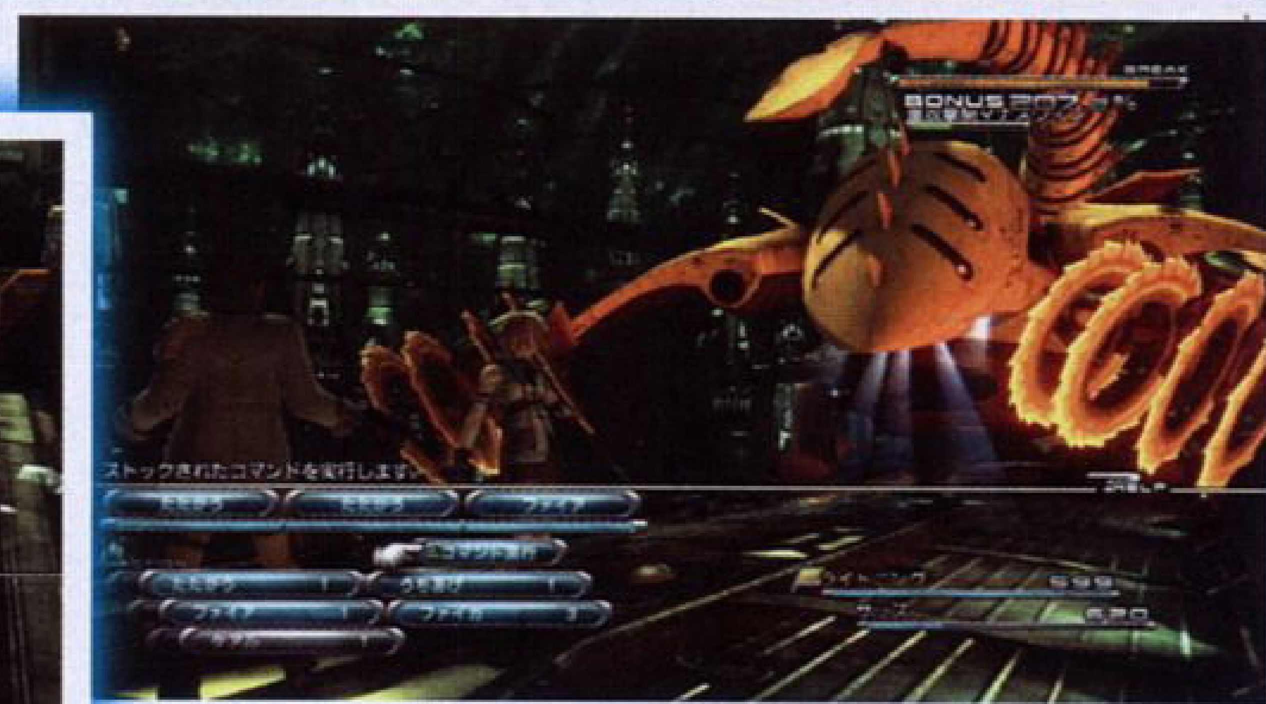


上国料勇："《最终幻想Ｘ》的系统设计师土田俊郎设计了本作的整个战斗系统。对于这个一直在变化中的系列，新作远离了第十二作的系统，我们现在看到的是第十作的完全进化。在战斗系统中，我们看到了贯穿于系列历代作品中的招牌招式，这种纵向的贯通感让我们有一种毫不费力就将系列的精神和灵魂统一在一起的感觉，此统一非彼统一，并非沿着一条单线的充满束缚的道路前行的拘谨结果，而是一种殊途同归的感觉。"

知道本作并非随机踩地雷式战斗的时候，很多玩家都会如释重负，尽管如此，试玩版中的场景还是非常窄的，细长的走廊上很难躲开茧派下来的巡逻士兵，避免战斗成了不可能的任务，但是正式版中这种遇敌方式应

该会使流程非常自由。战斗中时间的把握看起来也有一定的独创性，虽然整个系统看起来仍旧比前作保守很多，但是试玩版仅仅是游戏的开篇演示，随着整个流程的进行，越来越多的内容融合进来后，这个系统将有很大的扩展空间，并表现出吸引人探索的深度。鸟山求表示，单一回合中拥有的行动点数会随着剧情发展而增加，这就会为玩家提供更丰富的作战方式。而且角色慢慢汇聚在一起的故事框架更容易控制小队人数，这就很适合这个系统的发挥。





◀▲"高速战斗"是本作的一大特色。

制作旅程：趋近完美的漫长

到现在为止，本作已经开发了5年时间，在图形技术和开发工具日新月异的今天，这是一个长到难以接受的时间。但是，在这样一个漫长的时间段中致力于单一的项目的挑战并非全部来自技术方面。



鸟山求："当你将如此长的时间全部用在一个项目的开发工作上时，你一定会希望将自己每日所取得的成果、经验进一步拓展并融合到当前的创造物之上。但是这种趋势使得当初开始项目时所设想的一些计划随着时间推移变得并非那么重要，也许开始之后，仅仅经过两年便觉得不能如此继续。你一直尝试着增加或改变你的品味和兴趣，这种'追求更好的结果'的'诱惑'让你时刻不停地探索并让你的作品一步步完善，但是这也有可能毁了长期的开发工作，因为这样就有可能永远无法完成它。这其中的诀窍就是要时刻注意保持平衡，对于游戏的故事、设定和游戏的系统框架，尽量只改变那些至关重要的东西，轻易不要碰触那些牵一发则动全身，并将会无限期延长开发时间的细节。"

以如今的家用机主机硬件规格，制作一款角色扮演游戏花费的金钱、人力和物力是以往任何时代都无法比拟的。在PS时代，史克威尔这样的公司可以在一年时间内开发出多款各自独立的角色扮演游戏，而现如今很多耗时耗力开发出来的新作品无法在市场上取得成功。需要无数新作品尝试过无数次"必要"的失败之后才能在现役主机上开发一款让大众都满意的作品。而且，对于今天的角色扮演游戏制作人来说，业界的标杆已经非常高了，对于《最终幻想XIII》来说，SE也不能看清自己的未来，是否正是这个原因使得新作看起来比往日的作品更加小心翼翼？SE是否在尽量降低风险，游戏设计上也尽量少地采用大胆的创新？

北濑佳范："确实，不可否认如今在家用机上制作一款角色扮演游戏所要花费的财力和承担的风险是极其巨大的，但是我不认为那就意味着我们的公司会拒绝为达到更棒的结果而放弃承担风险、尝试新的创意。在我们为家用机开发两款核心作品的时候，我们确实需要具有一定的冒险精神，同时我们也在尝试一些其他的方法，掌机平台、下载服务等等还是比较稳妥的领域。对于《最终幻想XIII》来说，确实有着非比寻常的压力。我要说的是，我们需要这款作品，这种代表性的成功和对整个游戏界的影响比10个小品牌的胜利所带来的成果还要大，但是我不认为这就代表着我们会妥协游戏按部就班的俗套设计，不管怎样，我们需要创新！实际上，本作的开发和系列的前作一样，都遵循着社内传统的制作思路，及广泛吸取所有开发人员的意见。"

岁月不饶人

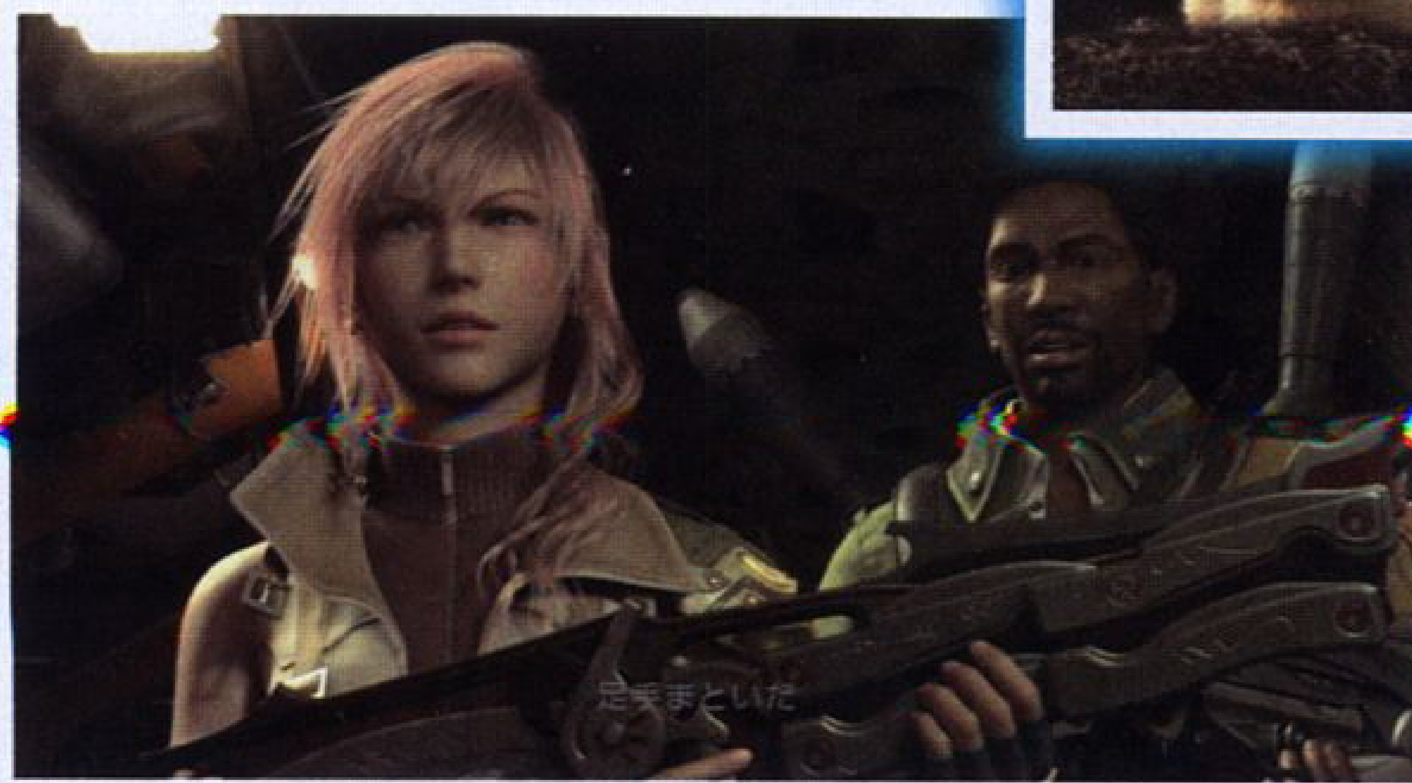
向北濑佳范问起《最终幻想》针对的玩家群的问题，他如今已经四十多岁，那些曾经喜爱《最终幻想》的玩家也已经随着系列一同成长。毕竟，即使那些在系列第七作才成为FANS的人——系列第一次产生真真正正的世界性冲击——现在也已经接近30岁。显然，这些玩家如今在游戏中所追寻的东西与10年或15年前已经有很大的不同。SE是否会为了满足这些老玩家的需求而改变游戏本身的氛围、主题和风格呢？

北濑佳范："我想对于随着年龄的增长而慢慢走出《最终幻想》是一件很自然的事情，我们的每一部新作对应的仍旧是二十多岁的玩家群。我们的工作人员确实在这个系列上投入了数年的时间，但是随着新经验的吸入和自身的成长，他们能够将新的创意和观点带到整个项目上。在《最终幻想XIII》中，举个例子来说，我们拥有数量比以往系列都要多的年纪较大的角色。塞兹就是其中之一，他拥有自己的家庭，而且也是那种以往系列中一般都不会遇到并加入玩家队伍的角色。但是，尽管如此，我们还是希望把精力放在年轻的角色身上，而不是把自己的时间用在让整个系列显得老态龙钟上。如果随着年龄的增大，那些老玩家仍旧支持我们，仍旧玩我们制作的游戏，那实在是太棒了，但是我们同样也希望新一代玩家能够注意到我们的作品，也随着系列继续成长，然后当他们老去，再将接力棒传给再下一代人。"

这种将系列作品的目标人群永远面向年轻的一代的做法，是SE在过去的游戏制作历程中有意识地保留下来的指导精神。《最终幻想XII》中，松野泰己原本打算让巴尔弗雷(Balthier)——在整个核心角色阵容中较老的一个——担当主角。据传闻说，社内认为让一个40岁左右的男人担当主角会疏远一大批拥护者，于是最终决定还是将目标聚集在更年轻的梵(Vaan)身上。

把这些记在心中，我们问北濑佳范他自己是否认为将来会有一款《最终幻想》作品动用一个年长的主角，他如是回答："我们最关心的是创造一个最适合整个故事的角色，这是我们选择主角的最重要依据，如果故事更适合一个年长者来演绎，那么肯定就会如此选择。如前所述，我们的第十三部作品基本上类似于《勇者斗恶龙IV》的多角色演绎，这就允许我们创造能够为更广泛的大众群体接受的角色，用他们各不相同的视角观察整个世界，体会整个故事，我想这也是吸引大众玩家的最有效方法，各种年龄、性格、出身的角色都会在游戏的故事中占据一席之位，这样就更有机会接近不同类型玩家的心灵，让他们体验属于自己的、与自己更近的故事，为所有玩家带来更强的代入感。"





▶游戏中年龄较大的塞兹和其他角色有着明显的差别，另外他还有个绰号叫"陆行鸟爸爸"。

感受未来 体验历史

体感技术面面观

“什么叫真实？真实该如何定义？如果你的意思是指触觉、味觉、嗅觉以及视觉，那么真实也只是大脑所接收到的电子信号。”

——语出《黑客帝国》墨菲斯

文 清国倾城 编 星夜 美编 NINA

体感技术是E3 2009的主旋律，在Wii的疯狂热卖中，微软与索尼也顾不上矜持，纷纷大力推广自己的体感技术。虽然很多握惯手柄的玩家至今仍对体感游戏有着本能的排斥，但从索尼、微软、任天堂的战略计划来看，体感技术将成为未来游戏业的主流。微软已经在E3 2009中放话：未来我们将通过操作的改革进入互动娱乐的新时代。也许微软与索尼正打算仿效NGC到Wii的过渡，以操作革命取代机能进化，让主机的升级换代从硬件规格升级转向操作进化。因为高清时代已经让游戏开发成本提升到开发商难以承受的地步，如果继续以往5年一次的硬件规格升级，将会让所有游戏公司都血本无归。此外，手柄在经过20多年的进化之后，如今已经很难再实现突破，转向体感技术是大势所趋。从手柄操作进化到体感操作，将会是继2D进化为3D以来，游戏产业的又一次重大转型。

事实上自从家用机诞生以来，硬件商对于各种体感操作技术的摸索从未停止，只不过多数装置都是以周边的形式推出，仅对应特定游戏。不过这些充满想像力的体感设备可以给如今的游戏设计师们带来不少灵感，很多看似惊人的体感技术其实早在FC时代就已出现……

手柄进化之路


▲MIT的技术天才们不仅发明了最早的电脑游戏，也发明了最早的游戏摇杆。

第一个游戏控制器的发明者即历史上第一个电脑游戏的发明者。1961年，MIT的"技术模型铁道俱乐部"（TMRC）使用学校最新的PDP-1大型计算机设计了一款叫做《太空大战》的游戏。最初，这历史上的第一款电脑游戏是用小屏幕旁边的几个按键来操作的。但这样操作起来非常不便，而且也很不公平，因为靠近显示器的玩者总是占据优势。因此TMRC的成员很快设计了两个独立的控制盒。TMRC有一个别称，叫"午夜征用俱乐部"（The Midnight Requisition Club），他们经常半夜溜到教室里，"征用"一些闲置的零部件，用这些零部件来发明各种新奇设备。《太空大战》的控制盒就是来自这些"征用"而来的零部件。他们原本想要使用摇杆，可惜找不到，所以就使用了两个金属扳钮控制飞船的旋转与冲刺，还有一个键用于发射导弹。两个玩家都可以将控制器放在自己的膝盖上进行操作。



▲历史上第一款街机游戏《电脑空间》的宣传海报。

《太空大战》在大学里非常流行，以至于后来卖出的每一套PDP-1电脑都赠送了一套《太空大战》的程序。那时这类大型计算机主要面向大学和各种研究机构，因此该作在大学生中传为佳话，雅达利创始人诺兰·布什内尔就是其中之一。几年后布什内尔仿照《太空大战》设计了历史上的第一台街机《电脑空间》，糟糕的控制器是这款游戏的失败原因之一。直观的扳钮被替换成令人费解的四个按钮，当这台街机被摆在各种娱乐场所里试运行时，人们对于游戏如何操作大惑不解，也没有花时间去研究的兴趣。之后布什内尔总结了失败的原因，在他接下来的游戏《PONG》中，将操作简化成一个旋钮，整个游戏过程只要用旋钮控制球拍移动即可。这款简单有趣的游戏成为了社会现象，促进了街机产业的诞生。各种《PONG》的仿制品纷纷出现，不久一些全新类型的游戏也开始出现，摇杆开始成为街机的标准操作装置，不过它的设计者却不是游戏开发者。根据《纽约时报》的一篇文章，摇杆的发明者至今都没有一个明确的说法。有人说是法国飞行员Robert Esnault-Pelterie，也有人说是美国密苏里的发明家James Henry Joyce（据说摇杆的英文Joystick就是源自他的名字——即Joyce Stick），甚至有人将历史追溯到美国南北战争时期的一位潜水艇设计者。



▲《PONG》的旋钮式操作成为上世纪70年代的游戏控制器主流。



▲《大金刚》版Game & Watch的十字键开创了游戏控制器的新时代。

摇杆直观灵活的操作特点使其迅速成为众多街机游戏的标准配备，家用机也将摇杆作为标准操作装置，雅达利2600主机就是用了摇杆式控制器。但摇杆的个头较大，拿起来非常不便，而且对于一些体积较小的游戏机也没有实用性——例如掌机。1980年代初，任天堂的Game & Watch掌机风靡全球，这一系列产品的每个机型都对应各自的游戏，有着不同的按键布局，最著名、最具革命性意义的一款是横井军平亲自设计的《大金刚》。在这部掌机中出现了游戏手柄历史上意义最重大的发明——十字键！早期的Game & Watch机型一般只有两三个键，很多游戏只要将人物左右移动即可。而《大金刚》中十字键的引入让动作可能性大大增加，只要用拇指就可以轻松完成上下左右四个方向的操作，突出的十字造型让玩家可以不用看键位就可以凭触觉精确操作。

由于十字键设计大受好评，任天堂在次年发售的FC中沿用了该设计思路，在FC的热潮中，十字键取代了摇杆，成为家用机游戏方向操作的标准。不过FC手柄的设计始终过于简陋，摆脱不了玩具的色彩，横井军平当初在设计时也没有考虑过人体工学。很多玩家抱怨FC手柄握久之后双手酸软，媒体还为此现象专门创造了一个新词，叫"任天堂关节症"。尽管如此，一统天下的FC让平板式手柄成为了标准，NEC的PC-E和世嘉的SMS都使用了类似的手柄设计。直到进入16位机时代，世嘉才率先注意到了人体工学，MD手柄拥有了能提高玩家握持舒适感的流畅线条。任天堂也不甘示弱，SFC手柄不仅更圆润，而且开创性地增加了L/R键，让玩家的食指也有了用武之地，为更复杂的游戏操作创造了条件。原本作为SFC光碟机开发的PS自然而然地沿用了SFC的手柄键



■采用人体工学设计的 MD 手柄。

■SFC 手柄率先引入了位于肩部的 L/R 键。



■N64 手柄开启了类比摇杆和振动的手柄新时代。

位布局，不过在其基础上又增加了一对 L/R 键。

缔造游戏产业规则的任天堂也在不断树立游戏的操作标准。随着 3D 时代的来临，诞生于 2D 时代的传统十字键方向控制方式已经难担大任。在 1995 年的 Spaceworld 展会中，任天堂首次公布了 N64 的手柄。虽然该主机固执地沿用卡带媒体引起不满，但它的手柄设计却是博得满堂彩。为 3D 时代准备的手柄是 N64 的一个重大卖点，在此之前被任天堂作为最高机密严禁向外界透露，第三方开发商向媒体介绍他们开发的 N64 游戏时，也被要求不得披露手柄造型。据说早期第三方向媒体内部演示游戏时，要用纸板盒盖住操作手柄的双手。有人开玩笑地猜测 N64 的手柄是一堆能够感应玩家脑波的粘液。N64 的手柄设计有些令人意外，虽然它参考了 PS 的双把手式设计，但是在手柄中间又多了一个把手，中部位置的类比摇杆成为其最大的亮点。对于家用机而言，摇杆原本是早已过时的设计，但 N64 手柄的类比摇杆却有着翻天覆地的进化。首先是小巧的外形让玩家仍然可以用拇指操作，而且它采用了多级数字感应，不同的推移力度会有不同的操作效果。任天堂用这款手柄配合《超级马里奥 64》的操作，宣告了 3D 时代里类比摇杆操作的新标准。索尼与世嘉也在任天堂的启迪下着手研发自己的类比摇杆。

在 N64 手柄的背面还有一个扩展槽，可以插入各种新配件。在 N64 首发时，惟一可用的配件是记忆卡。一年后，一款新配件的推出为 3D 时代的手柄设计制定了新标准——任天堂为《星际火狐 64》推出了一款振动包，将其插在 N64 手柄扩展槽上，就可以在游戏中每次爆炸时体验到振动感，提高了玩家的投入度。索尼又一次抄袭了任天堂的创意。当时搭载类比摇杆的 PS 手柄已经在日本上市，索尼紧急停止了美版的发售计划，为其临时增加了振动功能，就这样诞生了 DualShock 手柄。之所以取这么一个名字，是因为它有两个振动马达以及两个类比摇杆。DualShock 的第二个摇杆原本被视为鸡肋，直到 FPS 游戏在家用机上流行开来之后，双类比摇杆成为不可或缺的标准配置。

从雅达利时代的一个摇杆一个按键，发展到如今 2 个类比摇杆外加 15 个按键，在游戏画面不断进化的同时，手柄上的键位数量也在不断增加。如今的 PS3/X360 手柄键位已经多到无法再增加的地步，考虑到游戏操作的兼容性问题，按照传统的游戏手柄发展思路，键位只能增加而不能减少，然而越来越多的键位正在成为新用户尝试游戏的门槛，从未玩过游戏的人们很难对十几个键位操作自如，游戏要继续进化，必须放弃传统的手柄设计常规，开创一条新的操作方式进化之路……

动口不动手 声控游戏

在微软的“初生计划”演示中，最让人不可思议的不是全身体感操作，而是 Peter Molyneux 创造的那个人工智能小男孩 Milo。与虚拟世界的人物即时对话，这是过去只有在科幻电影中才会出现的场面，“初生计划”因而被惊呼为“外星科技”。游戏互动的最高境界是情感交流，即时的语音对话将会让虚拟与现实的界限消失，其中蕴含的游戏设计可能性令人难以想像。

语音识别技术最早出现在 1936 年，当时是由 AT&T 的贝尔实验室提出的一个研究课题，获得了美国军方和一些大学的资助，不过几十年来都未获得实质性进展。直到 1980 年代初，语音识别技术才开始投入商用。1982 年 Covox 公司推出了第一款语音识别套件，对应 Commodore64 等电脑。语音识别技术通常是将用户的声音与事先预存好的声音样本进行比对，然后电脑就会输入一个它认为最“像”的声音样本序号，将其转化为相应的文本，将文本作为指令输入，即可执行命令。随着模糊技术的发展，电脑在声音样本的比对过程中准确率不断提高，可以更为准确的识别一些发音相近的词汇，用户在以较为纯正的口音而且吐字清晰的情况下，可以实现相当高的语音识别准确率。不过将用户所说的话一字一句地转化为文本只能说是“听写程序”，语音识别最困难的地方是语义识别。由于俗语、语法随意性等问题，要理解词句含义需要有很高的人工智能水平，而要在不借助预设词句的情况下做出即时语言反应，更是需要人类般的思维能力。除非哪一天人工智能已经达到了人类的智商水平，否则几乎不可能实现与虚拟人物畅通无阻的对话。如果你尝试过与 AI 对话的网站，就会发现绝大多数词句电脑都无法理解，通常是用一些模棱两可的简单回应蒙混过关，Peter Molyneux 的 Milo 也是用同样的道理实现与玩家的交流。

在游戏互动领域中，声控是一种发展较为迟缓的技术。早期所谓的声控只不过是音量侦测，任天堂率先在 N64 上引入语音识别系统（只能做到单词识别）后，语音识别功能开始出现在一些育成游戏中，之后又应用于军事战略游戏,用来向 AI 发布简单指令。“初生计划”无疑是有史以来最复杂的游戏语音控制系统，这得益于微软在该领域长期的研究投入。早在 1990 年代初，微软已经开始持续投资于语音识别领域，并应用于 Windows。目前市面上的很多语音识别软件都是基于微软的语音识别引擎，Milo 能够从单词识别进化到简单语句分析，是微软长期技术积累的结果。以目前人类的技术水平，Milo 的表现几乎已经是民用级语音识别能够做到的极致。

大声吵闹的惊喜——FC 2P 手柄



最早引起人们注意的声控装置无疑是FC的2P手柄。为了增加双人玩时的热闹气氛，任天堂为FC的2P手柄配备了麦克风和音量调节钮，2P玩家在观看1P玩家游戏时，可以通过麦克风叫喊，让自己的声音从电视机喇叭中播出。FC 2P手柄的技术原理非常原始，其实并不具备语音识别功能，只能侦测玩家喊叫时的音量。虽然很多经历过FC时代的玩家可能压根就不知道2P手柄上还有个麦克风，但确实出现了一些可以应用麦克风音量侦测特性来玩的游戏。最令人印象深刻的是FC的《塞尔达传说》。该作中有一种大耳怪，用剑攻击很难将其打倒，但只要对着2P手柄的麦克风大吼一声，大耳怪就会因为受不了吼叫声而被打倒。另外在《多拉A梦》中，可以对着麦克风吼叫，让大雄发动魔音穿脑攻击，将敌人全灭。此外也有一些游戏可以通过麦克风功能发动秘技，让玩家与朋友们吵吵嚷嚷地进行游戏时能够有一些意外惊喜，提高游戏的乐趣。

Fire!Konami 的 FC 声控光枪



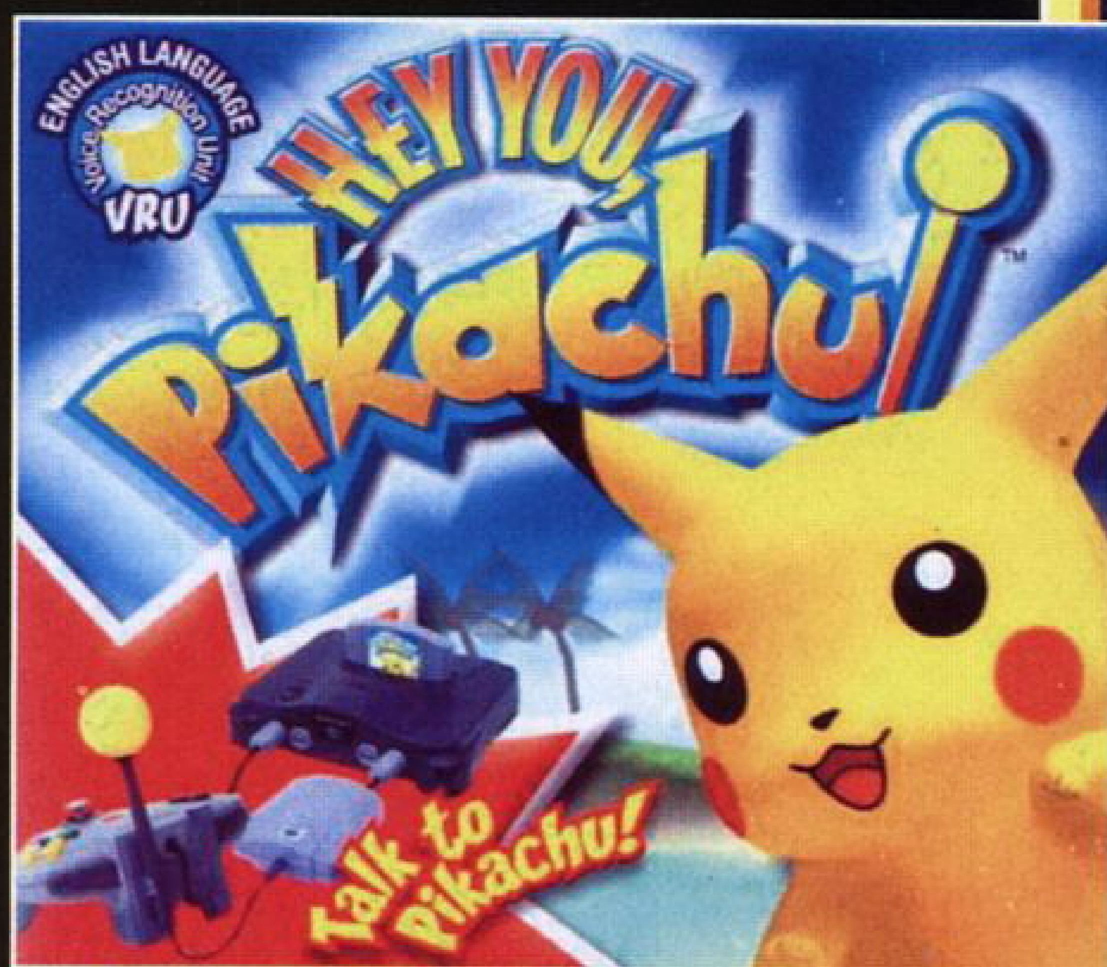


1991年3月，Konami在FC上推出的《Gun Sight》(美版名为《Laser Invasion》)是一款被遗忘的创意之作，这款游戏最特别的地方就是配备了一个将光枪与语音识别功能结合的控制装置LaserScope，它就像特种兵战士们戴的高科技头盔，造型类似于普通耳麦，但在右眼部配有一个带准星的瞄准镜片。当准星对准目标时，特定颜色的光线就会被镜片上方的接收器接收，这时玩家只要高呼“Fire”就可以朝敌人射击。不过当时的麦克风技术很落后，这款游戏其实主要也是靠侦测音量来触发射击动作的，玩家经过试验发现，随便喊出任何一个单词几乎都可以开火。此外这款装置还内置耳机，只要与FC的音频输出口连接就可以听到游戏的声音。除了《Gun Sight》外，这款LaserScope也对应FC专用光枪所支持的所有光枪游戏。

你好，皮卡丘

在FC 2P手柄引入麦克风的十几年时间里，声控技术在游戏领域里一直没有什么大发展。直到N64的《你好，皮卡丘》出现后，声控游戏才重新引起人们的兴趣。

《你好，皮卡丘》实现了从音量识别到语音识别的历史性进化，是日本的第一款声控游戏，当时的宣传口号是“世界第一款音声识别软件”。其秘诀在于任天堂研发的N64语音识别单元(VRU)，玩家可以通过语音指令移动、捡起道具，以及与皮卡丘对话。VRU系统识别的是系统预设的几个关键词(大约200个)，虽然本作游戏内容十分简单，明显是一款实验性质的作品，但是凭借皮卡丘的号召力，它还是获得了70多万套的销量。



对话人面鱼



在《你好，皮卡丘》发售半年之后，另一款极为另类的声控游戏让声控成为火热的社会话题，这款游戏就是DC在日本的标志性作品——《人面鱼》(Seaman)。

DC麦克风的形状与其记忆卡相似，只不过在顶部有一个绿色圆球状的话筒。将该装置插在DC手柄的扩展槽上，即可进行声控操作。除了游戏外，DC的Planetweb网页浏览器2.6版也支持用该装置进行声控操作。

《人面鱼》是一款虚拟宠物育成游戏，可以完全使用麦克风进行操作，与之前N64的《你好，皮卡丘》相比，《人面鱼》采用的语音识别技术要复杂而准确得多。本作制作人斋藤由多加早在1990年代初就已经有了这款游戏的创意，但是早期的游戏机处理能力无法有效进行语音的分析，直到DC的出现才让他的创意有了实现的可能。在游戏中，玩家的目标就是照料人面鱼，通过语音识别技术可以与人面鱼对话，并且下达指令。独特的游戏方式使其轰动一时，相继获得日本文化厅媒体艺术节数字互动优秀奖、日本游戏大奖新潮流奖、美国游戏开发者大会最佳角色奖，在当时一度成为社会现象。游戏最后销量为40万套，在日本DC游戏历史销量榜中排名第三，后来推出的PS2版也卖了30万套。

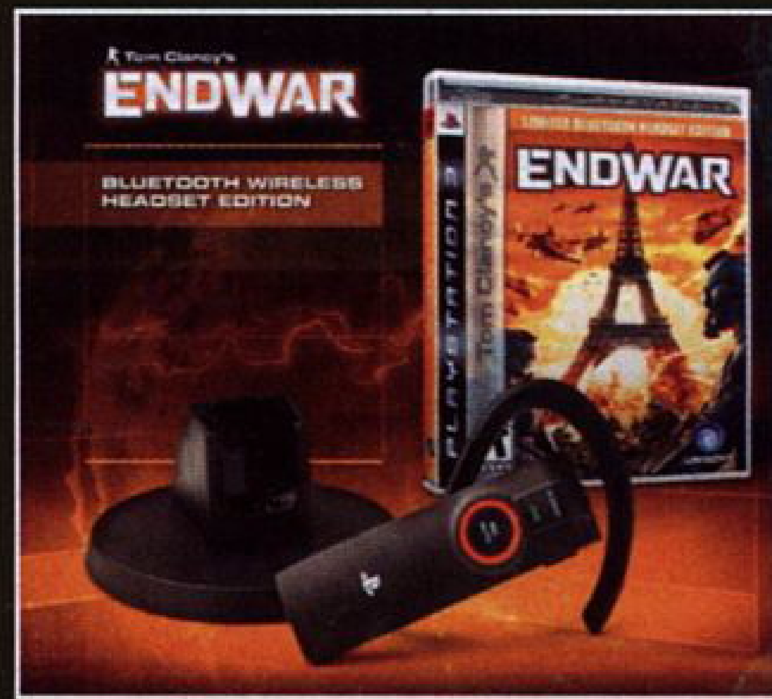
机器美少女计划——N.U.D.E.

早在“初生计划”公布的7年前，微软就已经在语音识别技术上有过深入的尝试。2002年的东京游戏展中，微软公布了一款专为日本打造的人工智能游戏《N.U.D.E.》(全称为Natural Ultimate Digital Experiment，自然终极数字体验)。这款游戏的设计概念与《人面鱼》相似，只不过玩家育成的不是人面鱼，而是机器人美少女。这款同样由世嘉开发的游戏可是鼎鼎大名的《樱大战》制作人广井王子亲自操刀，通过东芝研制的语音识别技术“iValueCreation”，向机器人少女PASS下达指令。PASS刚开始时只有最基本的功能，而且只能单字发音，随着玩家与其交谈的不断深入，可以提高其词汇量，最终实现顺畅的对话。



新一代声控游戏先锋——《末日战争》

上海育碧全力打造的《末日战争》虽然媒体评价不算很高，但它的声控系统却博得满堂彩，被认为是迄今为止最具实用价值的声控系统。由于手柄操作没有鼠标那样的便利性，过去无论是哪个大牌即时战略游戏，移植到家用机之后大多惨淡收场。《末日战争》通过语音指令克服了操作顽症，玩家可以通过喊出一系列特定的指令。这些指令都是简单的短句，例如想要让特定单位攻击特定敌人，只要喊“X号单位，攻击X号敌人”，想要让镜头围绕某个特定小组，只要喊“X号单位，镜头”，又或者是一些特殊攻击指令，例如“空袭，X号敌单位”。虽然无法用长句进行多步骤的复杂部署，但是已经很能解决问题。根据育碧的测试，游戏的语音识别准确率可以达到95%，在育碧的宣传片中甚至出现鹦鹉操纵游戏的画面。



最古老的体感技术 光枪游戏

当任天堂向首批第三方演示他们的Wii遥控器手柄时，反应最积极的育碧首先想到的是可以将其作为光枪使用，于是便诞生了《赤钢铁》。用光枪“指哪打哪”是一个很容易想到的游戏设计概念，也最有技术可行性，在体感操作型游戏的历史长河中，光枪游戏有着最悠久的历史。

光枪发明于1930年代，在光学感应真空管诞生之后就紧接着出现了。之后不久，这种装置就出现在一些游乐场所，1936年出现了世界第一款光枪打靶游戏《Seeburg Ray-O-Lite》，铁皮制的鸭子图案中间有一个光学感应真空管，扣动电子猎枪的扳机时就会发射出一道光束，如果瞄准了真空管，就可以触发简易电路，让鸭子落下。早期的光枪打靶游戏大多都是采用类似的原理，玩家瞄准的通常是会移动的活靶。

1968年世界第一台家用机“奥德赛”就出现了光枪游戏，但家用机的光枪原理与早期的打靶游戏完全不同。“光枪”这个名字很容易让人误认为枪本身会发射光线，其实绝大多数光枪都是接收光线，因为电视屏幕本身没有光线接收装置。在光枪口通常装有光敏二极管，当扣动扳机时，屏幕会变黑，这时目标物以白色区块的方式按照顺序逐个显示在画面上，根据二极管侦测到亮光的时间判断枪口击中了哪个目标。由于画面变黑的时间只有几十分之一秒，因此玩家根本无法感觉到。不过这种方法无法精确判定枪口瞄准哪个点，而且目标越多时，判定的过程就越长，因此在SFC之后，新一代的光枪采用了更精确的扫描线侦测方式，这种光枪被称为第二代光枪。



▲光枪游戏的前身——光枪打靶游戏，任天堂也曾经开过这类打靶场。

第二代光枪利用了CRT电视的成像原理：阴极射线管按照从左到右、从上到下的顺序将电子束射到屏幕表面的荧光物质，使其发出红绿蓝三色光。在玩家扣动扳机的瞬间，游戏机会让电视发出纯白高亮度的画面，只要计算从画面开始输出到枪口镜头接收到光线的时间差，就可以判断当前枪口瞄准了屏幕的哪个位置，这样就可以实现精确的瞄准定位。

进入21世纪后，等离子和液晶电视逐渐取代CRT，第二代光枪无法发挥作用，因而渐渐销声匿迹。不过这时在街机上开始出现红外线感应的定位方式。在屏幕周围放置几个红外线发射点，根据枪口与屏幕相对距离与角度的不同，会接收到不同强度的红外线，借此计算枪口在三维空间中与屏幕的相对位置，这样就可以不用受到电视成像原理的约束。当Wii将红外线定位引入家用机后，这种光枪原理成为主流，PS3的GUNCON3也使用了类似的原理，红外线技术成为了第三代光枪的标准。

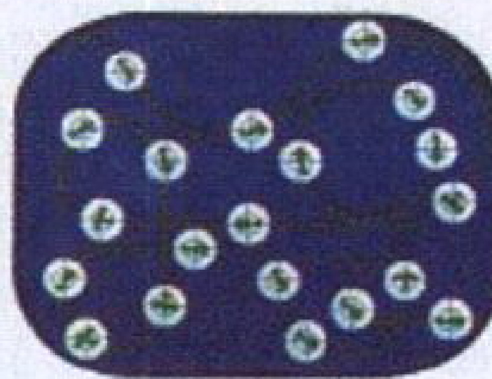
与电视游戏同时诞生——奥德赛的《射击场》

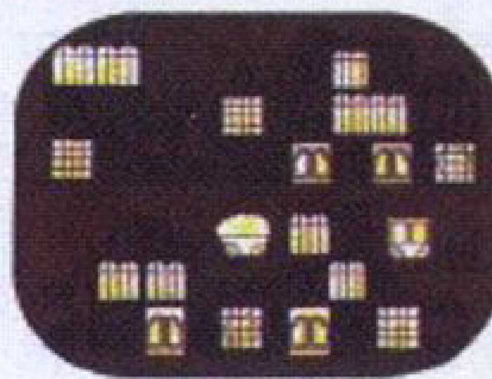
最早的光枪游戏是游戏机之父拉尔夫·贝尔亲自设计的《射击场》(Shooting gallery)，与之配对的光枪是与奥德赛的原型机同时设计的，被作为该主机的标准操作装置。由于当时的游戏画面很简单，只不过是纯黑屏幕上的几个亮点，光枪只管侦测亮光，无法区分颜色，因此玩家其实只要对着电灯扣扳机就可以百发百中。不过由于奥德赛主机是无法显示分数的，因此就算用这种方式作弊也没有什么意义。当时曾有传闻说《射击场》的光枪只能对应Magnavox（即奥德赛生产商）的电视机，虽然只是谣传，但对其销量造成很大影响，最后仅销售了2万套。《射击场》总共包括4款游戏，不同的游戏要在电视屏幕上贴相应的彩色半透明贴膜作为“背景画面”。

▶《射击场》4款游戏对应的屏幕彩色贴膜。


PREHISTORIC SAFARI


SHOOTING GALLERY


DOGFIGHT


SHOOTOUT

史上最高销量光枪游戏——《打鸭子》

家用机历史上最著名、普及度最高的光枪是FC的专用光枪“Gunman”。这款光枪发售于1984年2月18日，采用仿真的左轮枪造型。这是任天堂为其光枪游戏《荒野枪手》(Wild Gunman)特别设计的光枪，其原型是任天堂在1974年推出的同名电子打靶游乐器。在游戏中，玩家要在对手眼睛闪光，并且屏幕上出现FIRE字样时射击。这也是第一款使用语音合成技术的FC游戏。

1985年，任天堂在美国推出FC时，将光枪作为与主机同捆附赠的标准操作设备，同时附赠的还有一款由横井军平监制



▲日版 FC 光枪采用了真枪造型。

的《打鸭子》(Duck Hunt)。与《荒野枪手》一样,《打鸭子》也是根据任天堂在 1976 年推出的同名打靶游戏制作。考虑到美国的枪支管理条例,美版 FC 光枪不再使用仿真设计,而是改成橙色,一看就是个玩具枪。由于是主机同捆赠送的游戏,《打鸭子》成为历史上销量最高的光枪游戏,销量超过 2800 万,游戏中出现的鸭子和猎犬也成为 FC 时代的标志性角色。



▲经典的《打鸭子》。



▲《荒野枪手》也是 FC 上第一款使用语音合成技术的游戏。

任天堂的超级火箭筒



任天堂于 1992 年推出的这支火箭筒宣告了第二代光枪游戏的到来,这款 Super Scope 不仅利用了 CRT 电视的成像原理实现精确定位,而且还是一款无线光枪,通过插在 SFC 上的红外线接收器收发信号。在火箭筒身上有两个动作键、一个暂停键、一个切换键,并且使用两个 AA 电池。

由于是任天堂官方推出的周边,Super Scope 的对应游戏相当丰富,总共有十余款。本身自带的游戏叫《Super Scope 6》,共收录 6 个小游戏。另外还有一款比较著名的对应游戏是《耀西狩猎记》(Yoshi's Safari),玩家以骑在耀西背上的马里奥的视点进行游戏,因此整个游戏过程中一直都会看到耀西的头,如果不小心射到耀西,就会被扣掉大量 HP。与多数光枪游戏一样,这是一个轨道式射击游戏,即画面是按照既定的轨道推进的,不同之处在于玩家有时候要按动作键让耀西跳过障碍物,有时还会因此进入分支路线,碰到小 BOSS。



3D 光枪新时代——GUNCON

进入 PS 时代后,家用机上最著名的光枪当属 Namco 的 GUNCON,这是第二代光枪游戏步入成熟期的标志性产品,而与之相配套的《化解危机》也成为玩家们最熟悉的光枪游戏系列之一。

与其他光枪相比,GUNCON 的特殊之处在于添加了一个特殊的内存芯片,使其瞄准定位更为精确,而且与街机一样,它还配备了一个踏板,将踏板松开时就可以躲在掩体后换子弹,踩下踏板即探出头来朝敌人射击。另外,GUNCON 内置的马达可以模仿开枪时产生的后座力。精确的瞄准与畅快的射击手感使得 GUNCON 几乎一统家用机光枪游戏市场,《化解危机》第一作销量达到 166 万套。GUNCON 以及为 PS2 推出的 GUNCON2 各自都有十余款对应游戏,其中比较著名的非 Namco 作品包括《生化危机 枪下游魂》。



虚拟实境的基础 立体成像技术

2009 年 1 月的消费电子展中,索尼 CEO 霍华德·斯金格的基调演讲围绕两个主题:网络与立体成像。斯金格邀请了皮克斯创意总监约翰·雷斯特与梦工厂 CEO 杰弗瑞·卡森伯格一起为 3D 技术摇旗。雷斯特说,上世纪 20 年代电影进入有声时代,30 年代电影进入彩色时代,如今将会迎来第三次进化——立体成像时代。

自从人类了解了肉眼的成像原理,发现只要将左右眼看到的不同角度的图像重合,就可以实现具有立体感的画面,只要借助光线折射率不同的红蓝镜片,就可以看到立体画面。低廉的成本让立体成像技术成为很多公司大力发展的目标,然而红蓝镜片原理产生的色彩失真以及立体感不足和视疲劳等因素却成为立体成像技术前进的障碍。直到 3D 偏振光眼镜出现后,立体成像技术才进入真正的实用化阶段,广泛应用于电影院和游乐场。立体电影是用两个镜头,像人眼一样从不同角度同时进行电影拍摄,在放映时,用两组胶片同步放映,两组画面通过不同偏振方向的处理后叠加在银幕上,戴上偏振光眼镜,就可以让左右眼分别接收不同偏振方向的画面,即看到左右两个镜头分别拍摄的不同角度画面,实现立体成像。这种技术可以让立


▲《机车风暴 太平洋裂谷》的立体成像版。

体成像的效果大大提升，而且由于偏振光眼镜本身成本同样低廉，因此很有实用价值。2005年后，RealD Cinema技术的出现宣告了立体电影新时代的到来。这种技术只需使用一个投影机，可以实现最高每秒72帧的帧率（普通电影的3倍），将画面的闪烁降到最低，实现更流畅自然的立体画面。

随着高清时代的到来，家庭用电视机的屏幕尺寸与分辨率越来越高，液晶电视也可以缓解CRT电视画面闪烁感产生的视疲劳，为立体成像技术的家庭化应用创造了基础。2008年后，立体成像技术飞速发展，标题中打出“3D”口号的电影层出不穷，各种高质量立体眼镜已经有效克服了视疲劳问题。CES2009中各类3D成像产品集中公布，索尼展出了专用的3D电视和纯3D版《GT赛车5 序章版》和《机车风暴 太平洋裂谷》。从演示的出色效果来看，索尼在立体游戏技术方面的研究已经有很长一段时间。有人认为《GT赛车5》迟迟未能亮相的原因就是Polyphony Digital正同时研制立体成像版。2008年末，Meant to be Seen公司透露，索尼将全面使用他们的立体成像引擎开发游戏和蓝光电影。据称，索尼今后将为PS3推出大批带有“3D模式”的游戏，只要在设置菜单中选择3D模式，就可以全程佩戴3D眼镜进行游戏。以斯金格对3D成像技术的重视程度，立体游戏在PS3上大规模展开几乎是不可避免的趋势。


▲CES中展出的立体成像版《GT赛车5 序章版》。

眼花缭乱——FC的立体眼镜

早在Virtual Boy诞生之前，任天堂就已经为FC推出了一款“Famicom 3D System”。与早期的绝大多数立体眼镜一样，这款产品无法克服眩晕感，立体效果也不是很好。不过还是获得了一些厂商的强力支持，Square就是最忠诚的信徒，相继为其推出了赛车游戏《Highway Star》和动作游戏《出击大作战》等作品。

与使用红蓝镜片的绝大多数立体眼镜不同，“Famicom 3D System”使用了“液晶快门”技术，左右两个镜片相当于两个小液晶屏幕，能够像快门一样交叉开启和关闭，这样让左右眼分别看到游戏画面的奇数帧和偶数帧，与之对应的游戏会在奇数和偶数帧出现不同角度的图像，左右眼看到的不同角度图像叠加，就实现了立体效果。玩家在游戏中只要按SELECT键就可以启动立体模式。比起偏色严重的红蓝镜片，这种立体成像原理能够看到更自然的立体画面。不过由于镜片“快门”的开关速度不够快，玩家相当于是在刷新率极低的屏幕上观看低帧数的游戏画面，时间稍久难免会头昏眼花。而且立体眼镜的刷新率无法做到与游戏画面奇偶帧切换完全同步，因此经常会出现重影和闪烁等现象，更加剧了晕眩感。



■看起来相当专业的“Famicom 3D System”。

Square的立体大作战

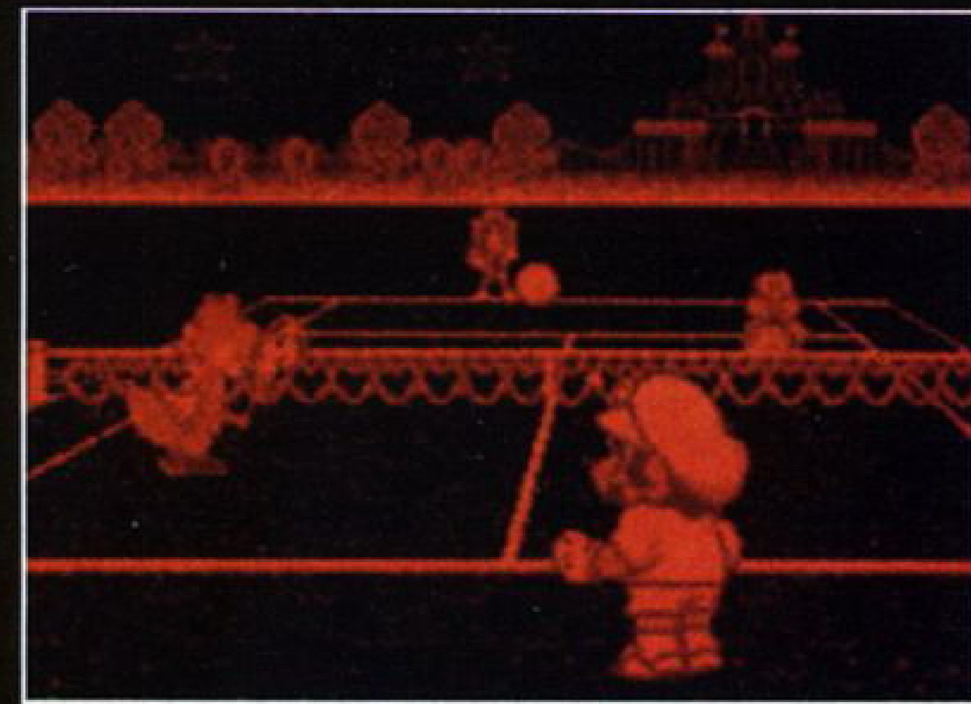
对Square的历史有所研究的玩家可能都听说过一款名为《出击大作战》的游戏，这款与《最终幻想》同年诞生的作品也是出自坂口博信之手，之所以在国内比较罕见，是因为这是一款FC磁碟机的游戏，在游戏中，玩家要操纵主角躲避迎面而来的敌人和障碍物。《出击大作战》使用了伪3D的图形技术，但却能带给玩家真三维的画面感受——只要戴上Square单独销售的红蓝眼镜，就可以看到真三维的画面！由于这款游戏也对应任天堂官方的3D System，因此Square没有将其与红蓝眼镜捆绑销售。



GB之父的滑铁卢——Virtual Boy

横井军平对立体成像技术情有独钟，在“Famicom 3D System”悄无声息的惨败之后。横井军平率领着另一个团队开始着手研究便携式立体成像游戏机，这就是任天堂历史上公认的最失败主机——Virtual Boy，它为横井军平的晚年留下了阴影。

Virtual Boy完全背离了横井军平自身“使用成熟技术设计硬件”的原则，应用了极不成熟的LED显示屏和摆镜扫描技术。为了节约成本和功耗，VB使用了红色单色LED屏幕，通过面罩式显示器，玩家可以看到红色的立体画面。1990年代的绝大多数立体成像设备都无法摆脱强烈的晕眩感，而VB给人造成的晕眩感更强，任天堂建议玩家每隔15～30分钟休息一段时间，即便如此，很多青少年戴上眼镜不到十分钟就出现头晕甚至呕吐现象。任天堂遭到家长们的激烈投诉，山内溥紧急决定放弃VB计划。最终该产品仅销售了80万套，是任天堂历史上销量最低的主机。VB的惨败被认为是横井军平离开任天堂的主要原因。David Sheff的著作《Game Over》中曾提及，横井军平虽然





研制了VB，但是由于意识到技术尚不成熟，因此并没有打算草率推出，但任天堂高层对于该项目长期无法得出成果感到不耐烦，同时希望将更多精力放在N64上，因此匆匆忙忙地将半成品状态的VB打入市场。



HD时代立体新境界——NBGI的3D技术

自从VB惨败之后，立体成像技术在游戏领域的发展就停滞不前，虽然一些无名周边厂商陆陆续续地推出了一些立体成像系统，可惜没有相应的软件支持，也始终无法克服易晕眩的顽疾。而随着高清时代的来临，立体成像技术也取得了很大的突破。Namco作为3D技术领域的先锋探索者，又一次发挥了自己的软硬件技术优势。

2007年NBGI与NHK电视台旗下的技术服务公司合作研发了Xpol技术，NBGI宣称这套系统的最大突破之处就是可以克服立体成像带来的晕眩感和视疲劳，而且支持1080p每秒60帧的游戏画面。NBGI用这套系统设计了立体画面街机版《山脊赛车7》，通过特殊的电视屏幕，能够以滤镜实现不同角度画面的叠加，玩家只要戴上特制的眼镜，就可以看到逼真的立体画面，仿佛自己置身于赛道之中，而速度计、时间等信息就像漂浮在赛道上方。游戏开发者只要对画面角度进行轻微调整，让奇偶帧呈现稍有不同的角度，然后通过屏幕上的特殊滤镜实现画面叠加，NBGI只用了一个星期的时间就把PS3版《山脊赛车7》直接改造成街机的立体画面版，可见这种技术具有很高的实用价值，开发商只要用很低的成本就能将现有的游戏转化为立体版。

体感起源 实物模拟设备

“体感操作”概念最早引起人们注意是在1980年代中期，虽然FC的画面简陋，但稀奇古怪的控制器却多得令人眼花缭乱。由于任天堂将FC定位成面向低年龄玩家的玩具产品，因此很多厂家以玩具的设计理念，为FC开发了很多模仿实物设计的玩具式控制器，并且经常在包装盒上打出“体感”的口号。模仿实物设计的体感操作设备中，除了前面单独介绍的光枪外，还有应用更广的方向盘控制器。赛车游戏是市场规模排名第四的重要游戏类型，因此模仿汽车方向盘设计的控制器长盛不衰，尤其是在专业赛车游戏《GT赛车》诞生之后，方向盘一度成为最畅销的游戏周边，拟真度也越来越高。如今的专业游戏方向盘已经可以与真车方向盘一样实现900度的旋转角度，并且具备力回馈功能，可以模拟在不同路面上行驶时的操纵阻力和振动，与真车的驾驶感觉越来越接近。

Konami的BEMANI音乐游戏系列走红后，模拟各种乐器的音乐游戏控制器逐渐成为最大的周边操作设备类型，Konami的跳舞毯、DJ转盘、吉他、架子鼓，世嘉的沙锤，Namco的太鼓，创造了一个繁荣的音乐游戏市场。借助乐器控制器崛起的音乐游戏潮流在《吉他英雄》诞生后被推向了顶点，吉他成为最主流的实物模拟类控制器，销量超过了所有模拟乐器的总合。在《吉他英雄III》与《摇滚乐队》同时上市那一年，美国游戏周边市场规模提高了三倍有余！如今，创造出吉他热潮的Activison Blizzard正试图通过各种实物模拟类周边实现各种游戏类型的革命，《托尼滑板RIDE》的专用滑板控制器就是一个被寄予厚望的产品，如果能够取得成功，AB势必会有一大批新类型控制器推出。

除赛车和音乐游戏外，在游戏历史中还出现了很多稀奇古怪的模拟装置，虽然其中绝大多数都充满缺陷，但新奇的创意令人折服，也许如今的游戏开发者们可以从它们身上得到一些灵感。

Telstar Arcade

1976年，Coleco公司在《PONG》的狂潮中也跟风推出了一款可以玩三种球类游戏的游戏机Telstar。由于市场反响不错，Coleco再接再厉，在之后的两年时间里陆续推出了14种机型。后期的Telstar机型超越了简单的《PONG》游戏框架，模拟各种流行的街机游戏，其中最特别的是可以玩三种街机游戏的Telstar Arcade。

Telstar Arcade不仅是最早的实物模拟型体感家用机装置，而且在它的三角状机体上集成了三套控制器——一个是当时标准的旋钮式控制器，还有一个是光枪，另外一种则是配备了变速器的方向盘。与方向盘对应的游戏叫《Road Race》，奇怪的是，这居然是一款横卷轴的俯视视点赛车游戏，让人难以适应其方向操作。



任天堂的瓦力——FC机器人控制器

这个长得有点像瓦力的小机器人是FC历史上最著名的控制装置之一，日版叫Famicom Robot，发售于1985年7月，美版叫"Robotic Operating Buddy"，简称ROB。

ROB只有两款对应游戏：《Gyromite》和《Stack-Up》。游戏的原理是通过机器人的眼睛（由特殊镜片构成）接收电视（仅支持CRT电视）发射出来的光线，玩家在按键时电视会发出特殊的光线，ROB接收到光线后就会做出相应的行动。按手柄上的Start键后，ROB接收到特定信号，头部的红灯亮起，表示开始进入待命状态。比如在《Gyromite》中，玩家可以用方向键控制ROB移动，然后用AB键控制其手臂的开合，根据游戏画面中的提示，控制ROB将对应颜色的陀螺夹起来放到特定位置，这样就可以让画面中挡住主角去路的红色和蓝色柱子被移走。简单的说，ROB的工作与整理清除垃圾的瓦力类似，玩家即使不看电视画面，也可以直接把它当作遥控机器人来玩。在《瓦里奥制造》、《星之卡比》、《F-Zero》、《星际火狐》等游戏系列中，ROB都曾经作为客串角色登场。


ROB小资料
身高：24CM
使用4颗AA电池。
头部移动范围：上下45度倾斜，围绕中心水平转动。
手臂移动范围：左右300度。
六角形底盘有5个附件插槽。
电视亮度过高时要用彩色滤镜贴在其眼部。

▲我们完全有理由怀疑瓦力的设计灵感就是来自这款FC机器人。

Konami的FC充气拳击手





街机游戏通过昂贵的大型实物拟真控制器带给玩家最真实的体感操作享受，然而家用机周边的成本有限，如何用最低的成本制作出体积最大的拟真型实物呢？充气模型是最经济实惠的选择。1987年Konami在FC上推出了一款拳击游戏《疯狂拳击》(Exciting Boxing)，这款游戏同捆赠送一个绘制有拳击手图案的充气人偶，将其底座灌满水，就可以让充气拳击手站立在玩家面前，游戏过程中玩家可以把它当沙袋打，用这种方式控制游戏中角色的出拳动作。当玩家击打充气拳手时，模型内部气压的变化会触发感应器，就可以让屏幕中的拳手做出出拳动作。不过这毕竟只是一个充气模型，弹性和重量感不足，无法产生畅快的打击感，而且多用几次就很容易漏气。

三轴加速感应器的先驱——DC钓鱼竿

绝大多数玩家想必都是在Wii推出之后才听说过所谓的"三轴加速感应器"，其实这种技术不仅诞生已久，而且在10年前就已经被应用于游戏中。

1999年世嘉为DC钓鱼游戏《Get Bass》推出了一款专用钓竿控制器。它的造型就像一个钓竿的头部，内置三轴加速度侦测器与光学侦测器，可以感应钓竿摔动的方向与力度，以及旋转卷线器的速度，将钓鱼时的各种动作细节精确呈现于游戏中。钓竿内部还备有一大一小的电动马达，有鱼上钩时，能够让玩家体验到振动感。

有趣的是，一些玩家发现用这款钓竿来玩DC版《灵魂能力》时，可以相当准确地感应到玩家的横斩与纵斩等动作。用钓竿实现《灵魂能力》体感操作的乐趣在小部分玩家群中被津津乐道。这种操作方式无论是技术原理还是操作感觉，都与Wii遥控器游玩的刀剑动作游戏相当接近。



成人勿试——儿童充气摩托车





1988年，日本VARIE公司受到世嘉街机游戏《Hang-On》的启发，为FC开发了一款摩托车游戏《Top Rider》。这款游戏也使用了伪3D画面，以第一人称视点进行，画面中会看到摩托车头。它最特别的地方是同捆赠送了一个摩托车充气模型，玩家可以骑在充气模型上，通过转动塑料的摩托车头控制前进方向，看起来确实是把街机搬到了家里。

在这款游戏的说明书中明确警告：60公斤以上的人不宜骑乘，以免发生不可预测的危险！实际上别说是60公斤，就算是60斤的小学生坐在上面也要小心翼翼，必须双脚撑地，不要将过多重量压在模型上。由于时常要承受玩家的重压，这款摩托车充气控制器比Konami的充气拳手更容易漏气。

史上最复杂的专业控制器

在各种实物拟真型控制器中，最复杂、最专业的可能就是Capcom于2002年在Xbox上推出的《铁骑》专用超大型控制器。《铁骑》的开发代号为"Brainbox"，这可能就是暗指其专用控制器如大脑般复杂的结构。整个控制器由3个面板构成，有两个操纵杆、3个踏板，还有旋钮和40个功能按键，多数玩家刚看到这套装置时可能都会有眼前一花的感觉。《铁骑》显然是一款为军事模拟狂人而准备的游戏，要逐个掌握各个按键的作用是一个相当漫长的过程，难度不亚于大型军事武器的操作培训，初学者想要启动机器人都要大费周章。不过独特而专业的控制感觉使其在铁杆玩家中被奉为圣物，全球限量推出的2000套控制器很快销售一空。



解放双手 摄像头游戏时代

5年前，EyeToy的发明者Richard Marks在《洛杉矶时报》的采访中说："未来游戏可能认出你所穿的衣服颜色，或者你是否在笑，并将其融入到游戏中。"5年后的今天，微软设计的小男孩Milo会准确地说出你的衣服颜色，会根据你的语气和表情而有不同的反应，微软告诉人们：摄像头游戏将永远改变你对娱乐的看法！

在各类体感操作技术中，摄像头操控的历史较短，毕竟第一款数码相机本身直到1990年才诞生，1997年才出现第一款百万像素的消费级数码相机。数码摄像头作为一种消费型产品直到1990年代末才开始出现在人们的视线中。让玩家融入游戏世界是很多游戏制作人的梦想，当数码摄像头开始民用化普及之后，很多制作人从中得到了灵感。让现实世界的图像即时融入游戏的虚拟世界，这是一个令游戏设计者着迷的新领域。于是一直在挖掘各种互动新技术的任天堂率先推出了摄像头游戏，只是这款为Gameboy准备的1.3万像素黑白摄像头实在是简陋到摆不上台面，简单的图案粘贴功能也无法为游戏互动性带来新面貌。任天堂的理念是用成熟廉价的技术实现新游戏性，而摄像头体感操作涉及实时图像分析等前沿技术，这注定了真正的摄像头体感游戏要由追求尖端技术的公司实现。

随着游戏机图像处理能力的进化，对摄像头拍摄的画面进行逐帧高速分析成为可能。当Marks将摄像头图像分析技术从专业应用领域带到游戏的世界，真正的摄像头动作感应为人们展现了一个用身体控制游戏的崭新未来。多年来，索尼在EyeToy技术的研究上不断深入，取得了显赫的研究成果。早在2005年1月，Marks就演示了由玩家的双手控制3D人物各种细微动作的全新EyeToy技术，借助操作者手中的光球将EyeToy的动作侦测从二维层面进化到三维层面。可惜索尼对体感操作的潜力缺乏足够的信心，并未迅速将Marks的研究成果产品化，结果被任天堂抢先，通过三轴加速原理的遥控器手柄掀起了体感操作的革命，索尼依葫芦画瓢地为PS3打造了六轴手柄，可惜是未得真传反而成了笑柄。当索尼翻然醒悟，使用自己已有的新一代EyeToy技术时，又杀出了更高端的微软"初生计划"，令E3 2009的索尼动作感应系统演示黯然失色。

根据微软的演示，"初生计划"简直是做到了摄像头动作感应的究极形态。无需借助任何辅助定位装置即可实现全身体感，而且精确到指关节的细微动作，这难免会令人产生怀疑。不过根据很多记者的实际体验，"初生计划"确实表现不俗。微软将会把"初生计划"作为今后的一个标准操作设备，已经联合大批第三方打造对应游戏。微软互动娱乐部副总裁Don Mattrick表示"这种设备让我们免去了主机升级换代的必要"，暗示着微软很可能会以推广新主机的力度将"初生计划"作为延长X360寿命的关键产品。在微软与索尼各自的推进下，摄像头体感很可能会成为今后业界的主流，甚至有可能超越手柄，成为最主要的游戏操作方式。

1.3万像素的精彩——Gameboy摄像头



■在《Stage Debut》中登场的任天堂三巨头。



如今成为微软与索尼体感技术核心的摄像头游戏，其真正起源却是任天堂。1998年，任天堂为Gameboy推出了一款摄像头，小巧的个头让它被1999年版的《吉尼斯世界纪录》收录为"世界最小的数码相机"。Gameboy Camera是一款十分简陋的摄像头，只能显示4阶灰度的黑白画面，解析度为128×112，而且画面布满了噪点。只要将该摄像头插在GB卡带插槽上即可使用，内置游戏由《口袋妖怪》的制作组Game Freak开发，因此玩家可以在拍摄出来的图片上打上口袋妖怪的水印。Gameboy Camera还做不到动作侦测，不过可以将拍摄出来的画面作为BOSS的形象出现，或者将玩家的头贴在卡通人物的身体上，与鼹鼠和小鸟赛跑。这款装置也可与N64联动，将拍摄的头像导入N64游戏《马里奥艺术家》（Mario Artist），将其贴在自制小短片的人物头部。

任天堂曾准备为GBA推出后续产品GameEye，能够拍摄彩色照片，并与NGC联动，可惜无缘上市。当时任天堂还在E3展中公布了与GameEye联动的NGC游戏《Stage Debut》，可以将拍摄的照片作为贴图贴在3D人物的脸上，演示中出现了山内溥、宫本茂和岩田聪化身为3D卡通人物的影像。可惜随着GameEye的放弃，《Stage Debut》也不了了之，不过宫本茂曾表示该作成为了Mii频道的灵感来源。

世嘉的梦之眼



2000年初，世嘉公布了一款Dreameye摄像头。在很多数码相机的像素都不到百万的当时，Dreameye最高300万像素的分辨率令人吃惊。Dreameye是世嘉为DC的网络服务准备的摄像头，主要目的是让用户通过DC实现在线视频聊天，因此世嘉还为该摄像头套装配备了DC麦克风。除此之外，世嘉也曾准备研发利用Dreameye进行的游戏。在法国举办的Milia 2000展会中，世嘉曾经表示正在策划具有语音与图像识别功能的游戏，可惜这款处于概念研究阶段的游戏还没有机会亮相，世嘉就已经宣布放弃DC。摄像头体感游戏的使命留给了索尼。

体感操作的曙光——EyeToy

2003年索尼于欧洲推出的《EyeToy》为体感游戏时代带来了曙光。EyeToy摄像头的创造者Richard Marks是图像识别领域的专家，1999年他看到PS2的首次公开即大受鼓舞，认为自己构思



多年的技术终于找到了一个合适的平台，于是在那一年Marks加入了SCEA，成为研发部“特殊项目经理”。Marks的研究工作引起了当时SCEA研发及第三方关系部副总裁菲尔·哈里森的注意，在他成为SCEE副总裁后，哈里森把Marks带到伦敦总部，450名开发者演示了他的开发成果。这款设备原本定名为iToy，后来哈里森提议更名为EyeToy。

EyeToy摄像头是通过对拍摄到的画面进行逐帧分析，判断前后画面之间的差异，借此判断玩家的动作。由于玩家的动作被转为二维的图像，因此在操作上有诸多限制，不过据此特性设计的擦玻璃、顶球、拳击等只需平面动作的简单游戏还是有相当高的动作侦测准确度。轻松新奇的游戏特性让EyeToy在欧洲大受欢迎，第一作在欧洲于两个月内销售了200万套，截至2008年11月6日，该摄像头已经卖出1050万个。

菲尔·哈里森曾提议索尼总部将EyeToy作为PS2的标准控制设备进行大力推广，可惜被日本总部忽视。不过利用哈里森本人在SCEE的地位以及与第三方的紧密联系，总共出现了20多款EyeToy游戏，Konami、世嘉和育碧等公司都有专门的《EyeToy》游戏推出，而在《模拟人生2》、《托尼滑板》等名作中都有对应EyeToy的功能。

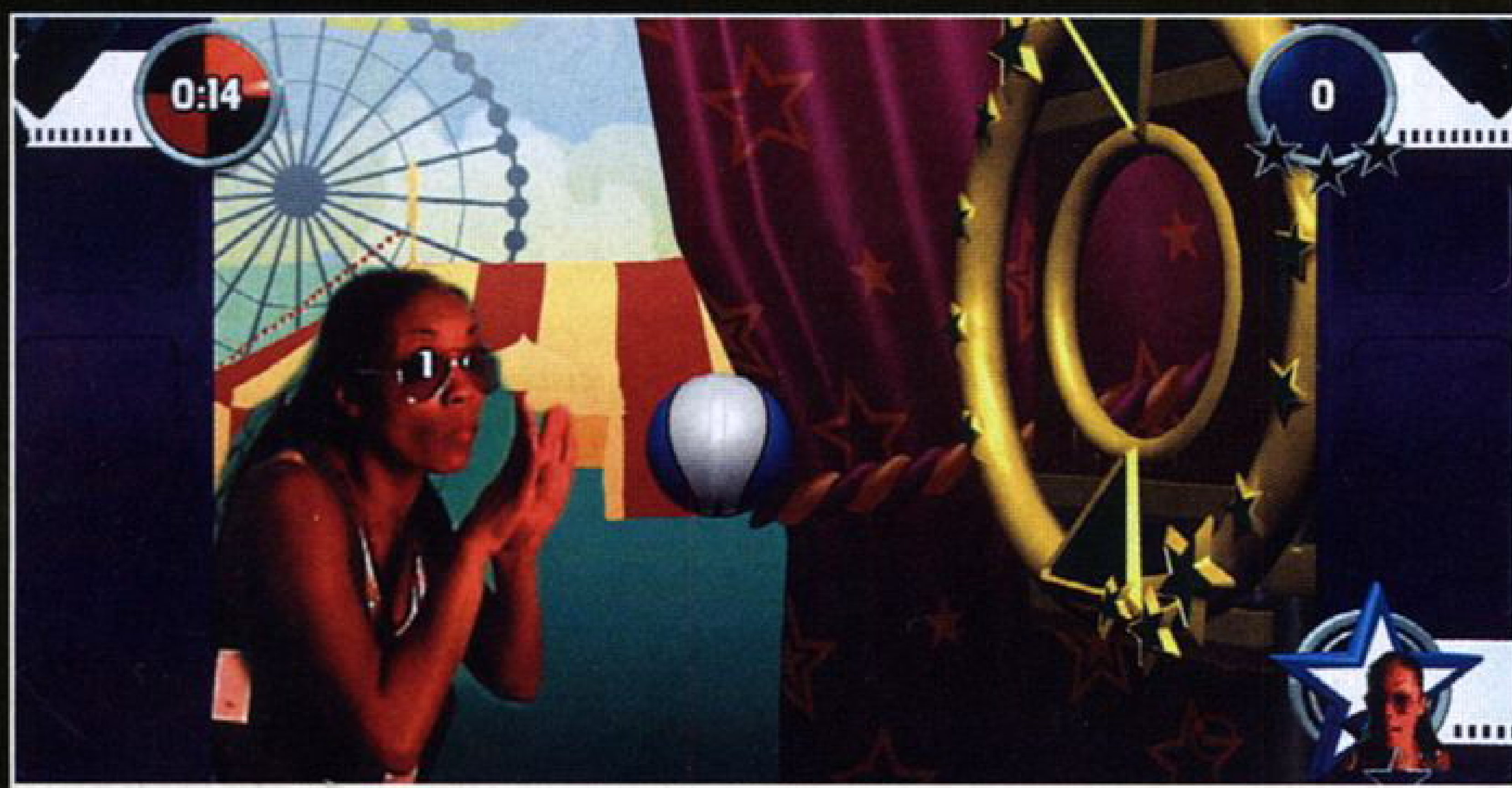
潜力无穷的PS Eye

2007年，索尼将EyeToy的后继产品PlayStation Eye与《审判之眼》同捆推出。它的基本技术原理与EyeToy相同，不过使用了专用感应器芯片实现了感应灵敏度的双倍提升，而且在低光条件下有更好的表现。它的解析度是EyeToy的4倍，帧率是其两倍。PS Eye的内置麦克风可以进行多方向语音位置侦测，以及消除噪声，与微软的“初生计划”一样都是使用了麦克风阵列的原理，今后可以很方便地应用于语音识别功能，类似于Milo的即时对话功能，PS Eye同样也有实现的可能。将于今年末推出的《EyePet》展示了PS Eye的很多全新应用特性，例如将玩家绘制的图案扫描到游戏中，并且即时转化为3D物件(例如玩具车)，玩家可以立刻拿起手柄对其进行控制。此外虚拟宠物也可以对所有可动物体和声响做出反应。

在E3 2009索尼公布的PS3动作感应器与PS Eye配合之后，将可以弥补其无法侦测三维空间位置的最大缺陷。玩家手中拿着两个短棒，顶部有两个发光的圆球，摄像头会根据捕捉到的画面中光球的大小判定其与镜头的距离，从而识别其在三维空间中的位置，而内置惯性感应器和动作感应器可以更准确地侦测动作细节。索尼表示这套装置可以将体感精度控制在毫米以内。



Xbox LIVE Vision



在Xbox时代已经由日本微软研发了一套摄像头系统，不过仅用于视频聊天，并未涉及体感操作功能。2006年9月发售的Xbox LIVE Vision主要也是用作视频聊天用途，与标准的PC用网络摄像头一样，支持640×480的视频和130万像素的静态照片。有不少支持定制功能的游戏可以拍下玩家的头像，然后作为游戏角色3D模型的脸部贴图。

由于EyeToy是依靠主机对图像的分析处理实现体感操作，对于摄像头本身没有特别的要求，因此Xbox LIVE Vision摄像头同样可以实现体感操作功能。不过微软并未对LIVE Vision的体感操作功能大力发展，只有《弹珠FX》、《图腾球》等屈指可数的几款XBLA游戏利用了摄像头体感操作功能。2008年11月推出的《你在电影中》对LIVE Vision进行了较为复杂的应用，能够将玩家的身影从背景中独立抽取出来，融入到游戏中的电影布景里，让玩家以各种动作演出拍摄出自己的电影。

体感主流 传感器技术

在体感游戏之战中，微软与索尼押注于摄像头技术，但以Wii为代表的传感器技术仍是目前体感游戏的主流，任天堂目前似乎并没有改投摄像头技术的打算，任天堂设计的各种新型控制器都是使用了各类传感器，E3 2009期间公布的“生命力感应器”也是使用了脉搏传感器技术。任天堂认为，比起用自己的身体进行游戏，还是手上握着、或者脚下踩着一些东西更为实在。

应用于游戏中的传感器技术大多成本十分低廉，最简单常见的是压力传感器，通常使用于跳舞毯等踩踏式控制器，早期的多数传感器游戏大多归于此类。另外一种常见技术是倾斜和重力感应器，最早是由任天堂提出，如今随着iPhone的流行，倾斜和重力感应器在掌上设备中大放异彩，也许今后NDS和PSP的换代机种也要内置倾斜感应器。

在Wii诞生后，多轴加速感应器有泛滥之势。这种技术与倾斜感应器有很多相似之处，可以说是其进化版。2000年任天堂的第一款倾斜感应游戏《滚滚卡比》(GBC)就使用了与Wii遥控器手柄相同的MEMS芯片。不过与摄像头的全身体感相比，多轴加速感应器可以挖掘的潜力有限，在MotionPlus之后很难再有突破，任天堂的下一代体感技术势必要另辟蹊径。

《Wii Fit》的祖先——Bandai 的健身毯



最早的跳舞毯式游戏应该是 Bandai 于 1986 年在 FC 上推出的《家庭训练器》(Family Trainer)。这种控制器由 AB 两面塑料纸构成，中间夹着 12 个压力感应器。A 面是由两个十字构成的 8 方向踩踏点，B 面则是三排四列共 12 个数字构成的踩踏点，多数游戏都是使用 B 面进行。从 1986 到 1989 年，Bandai 为这款设备推出了 11 款游戏，多数游戏都是考验玩家眼睛与脚的协调能力，以及记忆力、"奔跑"速度和节奏感。这些游戏以体育类游戏为主，主要游戏方式是在准确的时间踩踏特定的踏点，让屏幕中的人物做出特定的动作。在其首款对应游戏《运动世界》中，会根据玩家的年龄、性别等特征推荐相应的运动项目，为玩家制定健身计划，与如今的《Wii Fit》有异曲同工之妙。随着《Wii Fit》的流行，时隔 20 年后，NBGI 将该系列重生，在 Wii 上推出了全新的《运动世界》，并配合新版本的踏垫。

动作感应游戏鼻祖——威力手套



▲对应威力手套的游戏《街头坏小子》。





▲《超级手套球》中大量运用了体感操作。

FC 时代最具科幻色彩的传奇性控制器当属这款"威力手套"(Power Glove)，毫无疑问，它就是体感操作设备的鼻祖。1989 年，美泰玩具公司在美国推出了威力手套，它的设计者 Jaron Lanier 是虚拟现实技术的先锋。它的设计目标是在电视屏幕中实时呈现人体的手部动作。

威力手套的前臂配备了标准 FC 手柄按键，以及一个编程键和标号为 0～9 的十个按键。玩家通过按编程键和一个数字键输入指令，例如改变 AB 键的开枪速度。该手套的体感操作秘诀是由碳素墨水和塑料构成的弯曲感应器，当手指弯曲时，碳素就会被挤压，因而降低电阻，由此改变电信号。在手套里还有两个超声波扬声器（发送信号），而在电视周围要设置三个超声波麦克风（接收信号），对扬声器发出的 40KHz 短脉冲抵达麦克风的时间进行三角计算，确定两个扬声器所在的 X／Y／Z 轴位置，以此确定手部的指向和转动。

对应威力手套的游戏只有两款：《超级手套球》和《街头坏小子》，玩家通常是用标准 FC 手柄来玩，但是可以通过手套发动必杀技。玩家也可以通过它的编程功能让普通游戏也可以支持体感操作，不过无论是官方对应游戏还是自己编程操作，实际体感效果都很糟糕。这款手套总共销售了 10 万套，被认为是一款十分失败的产品。虽然它的动作感应精度很差，但在一些老玩家的心目中有很高的地位，在其诞生 20 周年之际，有些高手用 Wii 手柄和全新处理芯片，并配合蓝牙、加速侦测器等新技术改造出体感精度大大强化的"威力手套 20 周年纪念版"。

U-Force——把手变成控制器！



在 FC 时代，虽然在任天堂的集中控制下，雅达利时代垃圾游戏成风的局面不复存在，但各种看似惊人，其实几乎完全没法用的控制器却呈泛滥之势。这款 U-Force 就是 ScrewAttack 网站评选出来的"史上最烂游戏周边"之首。

U-Force 几乎与美泰玩具的威力手套同时期发售，其发行商 Broderbund 是在 1980 年代十分有名的 PC 游戏软件商，当时这款设备的宣传口号与如今微软的"初生计划"如出一辙——"U-Force 将把你自己变成控制器！它将永远改变你玩游戏的方式！"U-Force 的造型就像一部笔记本电脑，上下两个夹板由黑色面板与红外线传感器构成，玩家将双手放在夹板内的三维空间里就可以实现"体感操作"。然而事实是玩家的绝大多数动作 U-Force 都无法识别，操作感受比威力手套还差。结果是威力手套至少在 20 年后还被很多玩家想起，而 U-Force 早已被遗忘在历史的垃圾堆里。

武术高手——Konami 的《武术节奏》

2002 年，在音乐游戏热潮消退时，Konami 试图通过题材的创新保持这种游戏类型的活力。2002 年街机上推出的《武术节奏》虽然是一款鲜为人知的游戏，但独特的创意令人称道。在游戏中，玩家要配合音乐节奏出拳和踢腿，很有健身效果。同年，Konami 在 PS 上推出了家用机版。



家用机版《武术节奏》秘诀在于玩家双手双脚所佩戴的红外线感应器，只要玩家的手脚有一定的动作幅度就会被感应到，根据音乐节奏与画面提示，在准确的时间出拳会踢腿即可。《武术节奏》使用的动作传感器技术非常简单，只能判断玩家的肢体是否有动作，无法识别其方向与位置，因此模仿标准动作与乱舞一通的效果并无区别，其实玩家的四肢就相当于跳舞毯的 4 个方向键，关键是要把握四肢的行动顺序，强化四肢与旋律的协调性。

体感技术的未来 黑客帝国时代

微软互动娱乐部副总裁 Don Mattrick 在 E3 发布会中说："我们终于可以在不用推出新主机的情况下跃入互动娱乐的新时代。"这句话暗示着未来微软将以操作设备的进化取代主机的技术换代。Wii 的成功正在将家用机的进化方向从画面升级扭转为操作革命，索尼、微软、任天堂都在以前所未有的热情研究各种前沿互动技术。

微软的"初生计划"是最具未来色彩的体感操作设备，而且根据记者的试玩报告，这套装置已经具备了实用价值。不过人们对这套装置还有两个担忧之处：动作感应能否实现真



▲可以一边跑步健身，一边身临其境地玩 FPS 游戏的 FPGameRunner。

正的 1 ：1 感应精度？对着空气比划真的比手柄有趣？即使体感操作真的达到了 1 ：1 的精度，在未来很长的一段时间内，手柄仍然有不可替代的价值。很多传统游戏类型可能永远无法被体感操作取代，例如操作速度精确到几帧之内的格斗游戏就很难让玩家挥舞四肢进行动作模仿，玩家也不可能像但丁一样在电视机前做出行云流水般的豪快砍杀动作。甚至最基本的步行动作都会成为一个大问题，Wii 至少还可以使用双截棍手柄的摇杆进行移动，用玩家的四肢该如何指挥主角在广袤的场景中行走？

对于体感游戏，行走这个基本动作一直是个大难题，任天堂就是因为考虑到这一点而为 Wii 添加了摇杆。微软要把“初生计划”与传统游戏类型结合，恐怕最后还是要借助体感与手柄的结合。对于游戏中的行走动作，也有一些小厂商进行了十分有趣的尝试。例如 GameRunner 公司就把跑步机改造成了 FPS 游戏的控制器，叫 FPGameRunner。在跑步机上奔跑即可控制镜头前进，手部握着的把手可以控制镜头转向和瞄准，还有一些键位用于射击、更换武器等功能。用这套装置来玩 RPG 和动作冒险游戏想必也可以让玩家跑个痛快，健身效果绝对远胜于《Wii Fit》。目前一台跑步机的价格通常为一两千元人民币，对于热爱健身的玩家，可以在提高游戏投入度的同时实现高强度健身效果，这个价格应该还是可以接受的。如果除掉跑步机成本较高的金属框架等机件，仅保留履带部分，可以将成本降到更低。通过摄像头侦测玩家的头部动作进行镜头移动，让玩家在奔跑时甩甩头就能自由控制镜头和奔跑方向，然后伸出双手模仿握枪动作进行瞄准射击，这样的虚拟现实更加令人期待。

解决了行走问题后，如果再结合立体成像技术，可以让玩家进一步迈向虚拟现实的世界。在你迈开脚步的同时，周围的景色仿佛从你的身旁掠过，你可以自由漫步于立体的三维世界中。如果你听到了身后传来的脚步声，只要转个头，就可以看到来者是敌是友。如果是敌人，你可以挥舞自己的双手，一拳命中他的面门。如果是朋友，不妨和他打个招呼，寒暄几句。也许你还可以陪他逛街，用自己的手推开门，走进一间服装店，选件衣服穿在自己身上，然后对着镜子打量一番，看看这衣服穿在自己身上效果如何。如果你需要 iMAX 影院那样的全景视野，可以多花点钱买个头戴式立体显示器，让虚拟世界 360 度覆盖你的视野。

既然“初生计划”的双摄像头能够侦测到玩家全身在三维空间中的位置，而且让玩家用身体即时操控游戏中的 3D 人物动作，应该也可以通过摄像头扫描让玩家的身体化为游戏中的全 3D 模型。未来随着摄像头分辨率的提高以及扫描精度的提升，或许能够将玩家的身体扫描成高精度的 3D 模型保存在游戏中。配合全景式头戴立体显示器，你可以设想一下这样的游戏场景——全三维的虚拟世界立体空间展现在你的面前，当你低下头时，会看到自己的身体，由于摄像头会将你的一举一动即时扫描并处理，转化为游戏中你的 3D 模型的动作，因此你可以看到自己的举手投足在立体显示器中即时呈现，就像你摘下眼镜时看着自己的身体动作一样，只不过你在头戴显示器中看到的自己可能穿着中世纪的盔甲，正手持长剑，站在一片肃杀的沙场之上，一群兽人正向你冲来，于是你勇敢的飞奔向前，拔剑出鞘……

当游戏的视觉层面实现了完全的虚拟实境，当你的化身进入了虚拟世界，你将会有更高层面的追求。如果能够实现触觉的模拟，差不多就可以实现与虚拟世界的完全互动。缺乏触觉体验是摄像头游戏与传感器体感游戏和传统手柄相比的最大遗憾。事实上手柄的振动技术也是属于“虚拟触觉”（Haptic）领域的一个分支，用振动手柄模拟的挥剑、击拳时的振动感，都是属于虚拟触觉的范畴。在一些专业研究领域，早已实现更为拟真的虚拟触觉。7 年前波士顿与英国伦敦的科学家就通过触觉感应装置实现了隔着大西洋“握手”的感觉，而日内瓦的科学家也研制了通过网络“传递”触感的技术，让用户能够在网络购物时通过特殊装置摸到衣服的材质。在游戏领域，2007 年 Novint 公司推出的 Falcon 装置打出了“立体触感”的口号，这是为 PC 游戏准备的 FPS 游戏控制装置，能够非常真实地模拟不同枪械开枪时的后坐力和重量感。将手枪状把手换成圆球形把手，还能够通过预设的程序感受到接触不同材质的质感，例如湿滑表面、粘状物体表面、木纹状物体表面等。

光是手部的触觉感应还是有所欠缺，如果能实现全身的触感，那么我们距离“黑客帝国”的时代就不遥远了。这种全身触觉的模拟需要使用电刺激的方式，将一定频率的交变电流注入皮肤内，引起其内部神经兴奋，以产生在该处的“触觉”。虽然这种技术尚处于前沿实验阶段，距离民用阶段还有很长的路要走，但从技术原理来说，神经电刺激并不需要太昂贵复杂的装置，当技术成熟后完全有应用于游戏的可能。

如果从神经刺激的技术领域入手，嗅觉与味觉的模拟也有其实现的理论依据。模拟嗅觉与味觉技术早已应用于医学领域，目前实际应用的嗅觉模拟器大多是通过特定化学物质的反应与综合产生各种气味。2008 年 7 月飞利浦公司下属的 amBX 研发了一种能应用于游戏中的嗅觉模拟系统，开发者称：“在房间里产生气味很容易，问题在于怎样让一种气味很快消散以便引入另一种气味。”amBX 的这种技术能够根据游戏场景的变化迅速改变气味，例如在《GTA》中，当你开车经过快餐店时，能够闻到新鲜出炉的比萨饼香味，紧接着在下一个路口途经花店，你将会闻到柔和的花香。

当模拟人类五感的技术全部综合应用于游戏中，虚拟世界的时代即将到来。也许到最后我们还能实现在虚拟世界里的“第六感”——扫描脑波转化为电信号的技术已经应用于游戏中。去年 10 月，长期从事脑波技术研究的 NeuroSky 公司宣布与 Square Enix 合作研发利用脑波控制的游戏。通过 NeuroSky 的 MindSet 装置，可以借助贴在玩家耳部和额部的电极感应器接收脑部发出的微弱电信号。由于还无法破译脑波信息，因此只能根据脑波的强弱转化为不同强度的电信号，借此进行游戏操作。在 Square Enix 开发的主视角动作游戏《Judecca》中，玩家通过脑力的集中与放松可以做出各种动作。这套装置的售价只要 199 美元。随着脑波技术的发展，当脑波侦测设备能够更精确地判断脑波信息，与游戏中的人物产生心灵感应或者进行“心灵传输”将成为可能。那时，所有人都可以成为黑客帝国里的尼奥。



▲ Square Enix 的脑波控制游戏《Judecca》。



▲ 2007 年 Novint 公司推出的 Falcon 装置。

游戏吉尼斯之竞速狂飙

GUINNESS WORLD RECORDS THE VIDEOGAME

豆知识 /TRIVIA

世界上第一款竞速游戏《Gran Trak 10》，在开发过程中曾遭遇了很多意想不到的困难，而且也花费了雅达利相当长的时间来进行除错和调试。在经历了一连串的麻烦之后，这款游戏终于在1974年推出，当时的造价为1095美元（台）。然而雅达利的烦恼却并未结束。由于在产品上市前的核算环节出现了失误，这款游戏的实际售价被定为了995美元，其结果也可想而知：尽管《Gran Trak 10》是雅达利当年销量最高的游戏，但每卖出一款公司却倒赔100美元。

如果你喜欢让生活中充满风驰电掣的速度感，那么各种酷炫的竞速游戏就是为你而生。你要做的就是选择自己最中意的陆上极速装置，发动引擎，握好方向盘，踩下油门然后尽情奔驰。

编译 六段音速 美编 anubis



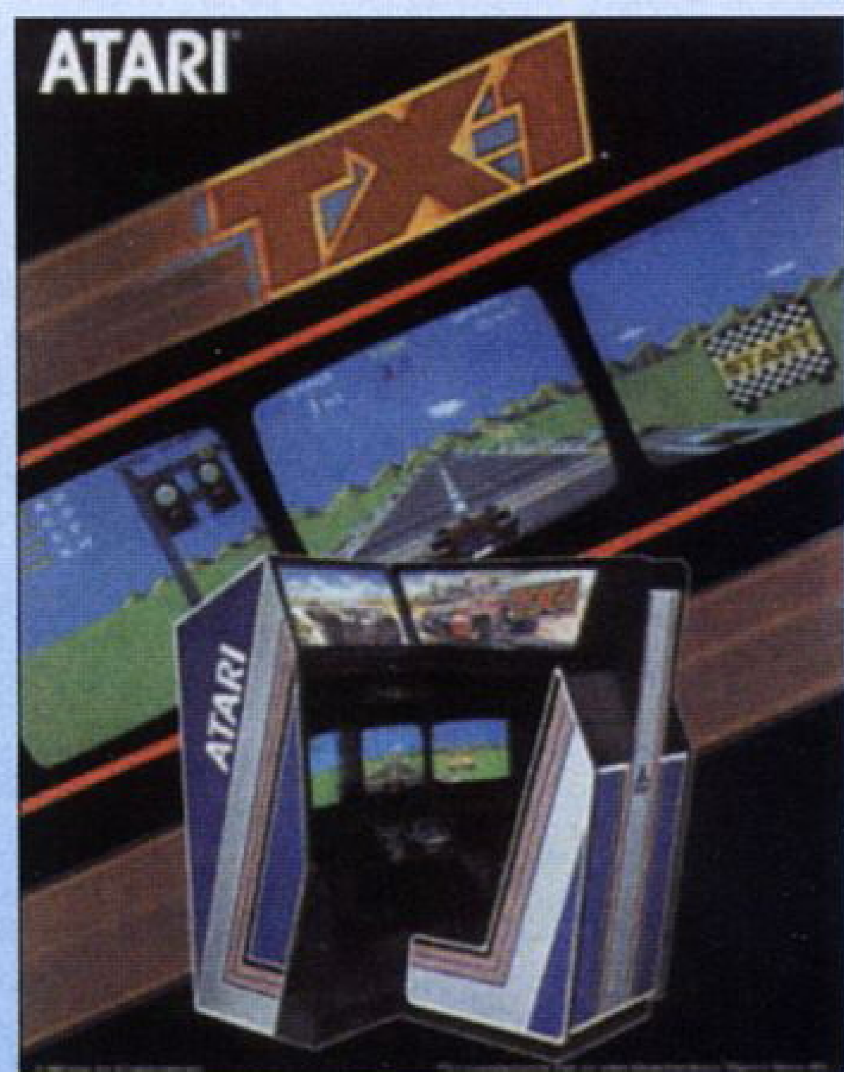
◀▲1974年，《Gran Trak 10》和《Gran Trak 20》先后由雅达利发行上市。

世界上第一款竞速模拟游戏，可以一直追述到1974年雅达利推出的《Gran Trak 10》。以现在的眼光来看，它的游戏性和画面效果都极为"原始"，但在当时，能在街机厅里手握方向盘脚踩踏板体验飚车的乐趣，对绝大部分人来说就和做梦一样。

作为**世界上第一款使用掩膜芯片的竞速游戏**，《Gran Trak 10》在当时的开发成本和造价都非常高，这也导致了这款游戏最终没有大规模的流行起来。但即便如此，还是带动了一批衍生作品的出现，其中就包括同年的《Gran Trak 20》，**世界上第一款双人竞速模拟游戏**，以及后来的《Le Mans》，**世界上第一款多圈式竞速游戏**。《Gran Trak 10》诞生8年后，日本游戏发行商Namco（现Bandai Namco Games）推出了他们自己的竞速游戏品牌《顶尖赛手》，不过比起当年由点阵构成的简陋画面来，《顶尖赛手》在许多方面已经有了大幅的进步，玩家可以驾驶一级方程式赛车，在富士赛道上体验飞奔的感觉。《顶尖赛手》使用了当时领先的车体后方视角，但与大多数人所知的不同，它并不能算是**世界第一款使用车后视角的竞速游戏**，吉尼斯世界纪录委员会将这项桂冠授予了1976年的《世嘉公路竞速》。当然，《顶尖赛手》同样开创了许多先河，它是**世界上第一款在3D赛道中引入AI对手赛车的竞速游戏**。

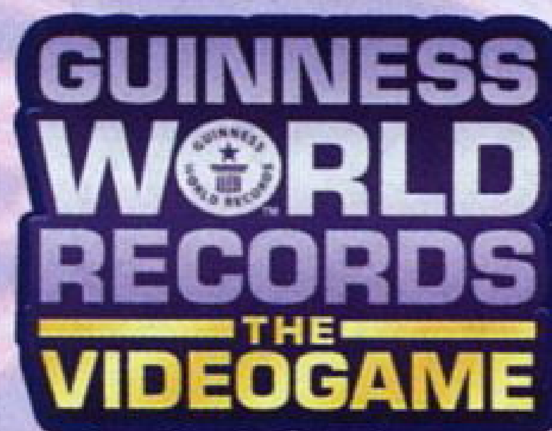
《顶尖赛手》，借助逼真的图形效果，将竞速模拟这一游戏类型所能呈现的乐趣提升到了一个全新的高度，也就此开启了一个竞速游戏的新时代。

这款游戏发售之后的几年里，又有多款同类作品陆续问世，各自创造了属于自己的世界纪录。比如1983年的《TX-1》，是**世界上第一款拥有复数比赛路线的竞速游戏**，即便是同一条赛道，玩家也可以在叉路上选择不同的行驶路线。



▲1983年由Tatsumi公司开发，雅达利发行的《TX-1》。

竞速游戏的兴起可以一直追溯到上世纪 70 年代初，尽管那个时候人们能做的不过是操纵一个像素的小光点在屏幕上来回移动而已。竞速游戏的大致意图，基本可以概括为从 A 点到 B 点之间的不规则运动，但却从来不曾缺乏让这一看似单调的过程变得充满乐趣的手段。你可以驾驶各种各样的赛车体验速度与激情，从马里奥的卡丁车，到《反重力赛车》中的未来交通工具，再到《GT 赛车》中极尽真实的各种世界名车。在竞速游戏的虚拟世界中，享受驾驶乐趣的方式，就跟虚拟赛道的数量一样，数不胜数。



上世纪 90 年代初，是街机风格竞速游戏迅速崛起的阶段，涌现出了包括《山脊赛车》(1993 年) 和《世嘉拉力锦标赛》(1995 年) 在内的一批后来风靡全球的作品。这个时期的竞速游戏，借助视听效果的大幅提升，将飚车的爽快感这一要素发挥到了前所未有的水平。然而，1989 年发售的一款名为《Hard Drivin'》的作品，却为竞速游戏的发展开创了一条与众不同的新路。这款原本被作为驾驶训练模拟软件开发的作品，对车辆数据和行驶反馈信息的逼真还原，是过去任何一款同类作品都无法相提并论的，它是**世界上第一款使用力回馈方向盘的竞速游戏**，能够将行驶过程中车体与路面之间的接触情况逼真地传递给玩家。



■1995 年由水口哲也开发的初代《世嘉拉力锦标赛》。



◀原本被作为警用驾车训练软件开发的《Hard Drivin'》，最后却阴差阳错地变成了一款具有启迪意义的游戏。

1997 年，《Hard Drivin'》引领的真实竞速理念被得到了进一步的继承和发扬，这就是现在为无数竞速游戏爱好者奉为经典的"《GT 赛车》系列"的初代作。由于开发小组获得了来自全球知名汽车制造商提供的第一手车辆数据，使这款作品对车辆细节和驾驶感的表现达到了令人瞠目的地步。此外，本作采用的类似电视转播风格的镜头特效和回放，也是以往玩家们从未见过的。

当然，竞速和驾驶类游戏并不仅仅只限汽车，各类摩托车同样是这类游戏中的常客，特别是摩托竞速，早在上世纪 80 年代就已经通过《激情摩托》等经典作品为玩家们所熟识。除此之外，大块头的卡车也时常在竞速游戏中出现，比如 2000 年的《18 轮卡车 美国职业货车竞速》，在玩家中同样拥有很高的人气。

上世纪 90 年代中期，富有科幻色彩的超现实交通工具，为竞速类游戏带来了新鲜的血液，这类游戏的代表包括 1995 年的《反重力赛车》、1999 年的《极限四驱》和 1990 年的《零度赛车》等等，它们让玩家可以体验脱离地面束缚的更加高速刺激的未来赛车。现在，竞速类游戏已经发展出了丰富的类型和风格，能够为不同的竞速爱好者提供不同的游戏享受。



▶充满野性的《18 轮卡车 美国职业货车竞速》有着不一样的驾驶乐趣。

52897690——世嘉经典街机竞速游戏《超越极限》的世界最高得分记录，由美国玩家 Richard Jackson 于 2004 年 6 月 11 日创造。

豆知识 /TRIVIA

“《GT 赛车》系列”的经典主题曲"Moon Over The Castle"，是由 Vince DiCola 编排并演奏的，他也是电影《洛奇 IV》和《变形金刚》的作曲者。

“《GT 赛车》系列”制作人山内一典，为日产的 GT–R 赛车设计了仪表板上的电脑显示屏。当发动汽车时，屏幕上会出现游戏开发商 Polyphony Digital 工作室的 LOGO。

▼日产 GT–R 的仪表板上第一次出现了“《GT 赛车》系列”游戏开发商的踪影。

创纪录游戏 RECORD-BREAKING GAMES

GT 赛车 GRAN TURISMO



PS/PS2/PS3
开发商：Polyphony Digital
发行商：SCE

“《GT 赛车》系列”永远代表着对最逼真驾驶体验的追求，是所有真实竞速模拟游戏爱好者们公认的杰作。该系列独到的“驾照系统”，让玩家在参加比赛之前必须先考得相应等级的驾照。该系列最新作对车辆物理细节的刻画极为出色，照片级的游戏画面令人叹为观止。

累计销量最高的竞速游戏

截止到 2008 年 5 月 9 日，SCE 宣布“《GT 赛车》系列”的全球累计销量已经达到了 5000 万套。从该系列第一款作品，1997 年 12 月 23 日初代 PlayStation 上的《GT 赛车》发售算起，实现这一惊人业绩只用了 10 年零 4 个月时间。



▶很少有游戏能像初代《GT 赛车》那样影响一代人。

竞速游戏中收录的最古董汽车

《GT 赛车 4》中收录了一辆 1886 年的戴姆勒汽车。该车采用 462cc 引擎，重量仅有 290 公斤，是目前所有竞速游戏中收录的最古老的可驾驶量产型轿车。



▶在《GT 赛车 4》中只有完成中级赛事的世界古典车例行赛才能获得这辆老古董。

PS3 上销售速度最快的竞速游戏

2008 年 3 月发售以来，《GT 赛车 5 序章》成为了 PS3 上销售速度最快的游戏，发售当周全球范围内的销量近 64 万套（数据来自 VGChartz），此后只有《横行霸道 IV》和《潜龙谍影 4》超过了这个数字，但它依旧是目前 PS3 上卖得最快的竞速游戏。

累计销量最高的初代 PlayStation 游戏

初代 PlayStation 版《GT 赛车》在全球范围内的累计销量达 1085 万套，是该平台上销量最高的游戏。其续作《GT 赛车 2》的累计销量为 937 万套，在所有 PS 游戏销量排行中保持着第三名的位置。



▲由索尼官方授权、罗技公司生产的专用方向盘控制器 GT Force Pro。



■《GT 赛车 5 序章》对这些世界顶级轿车的再现已经达到了令人难以置信的逼真程度。

最多的官方授权方向盘控制器

日本周边产品制造商罗技公司，为“《GT 赛车》系列”至少推出过 7 款不同的官方方向盘控制器，其中包括 G25、Driving Force GT、Driving Force Pro 和 GT Force 等。另外所有之前的控制器都支持 PS3 版最新作《GT 赛车 5 序章》。

文字量最庞大的游戏说明书

中、日文合版的《GT 赛车 4》附带一本长达 212 页的游戏说明书。书中除了车辆目录之外，还收录了对驾驶物理反馈信息和相关理论的简要说明以及由专业赛车手撰写的驾驶技巧指南等内容，是所有同类游戏中最详尽的。

考考你 /QUIZ

《火爆狂飙 天堂》中共有多少块可以破坏的广告牌？（答案在下一页）

120——《火爆狂飙 天堂》中可以破坏的广告牌总数。若你能撞坏所有这些广告牌，还能够开启一项特别的奖励。



火爆狂飙 BURNOUT



PC/X360/Xbox/PS2/PS3/PSP/NDS
开发商：Criterion Games
发行商：Acclaim

“《火爆狂飙》系列”是速度的代名词，游戏中常见各类车辆在车水马龙的路面上以最高速度飞驰；它同时也是碰撞的代名词，因为玩家要不断见证车辆被撞飞或掀翻的瞬间乃至车体变形和粉碎的全过程。这款游戏不追求逼真的操作感，但将飙车的乐趣和街机赛车体验发挥到了极致。

第一款将撞车作为高分挑战项目的竞速游戏



大部分竞速游戏的主要规则，是让玩家驾驶车辆以最短时间从A点到达B点，这就意味着玩家在游戏中必须尽可能减少碰撞。然而《火爆狂飙 2》，却偏偏反其道而行之，让玩家以尽可能高的时速冲入繁忙的路段，想方设法制造撞车事故来获取高分。

第一款使用展示亭下载功能的X360游戏

X360发售以后，微软为了宣传而专门制作了一种展示亭，用来提供游戏的试玩。这些展示亭也允许玩家用自己的记忆卡来下载各种免费的附加游戏内容，在美国，《火爆狂飙 复仇》是第一款使用这项功能的展示亭游戏。



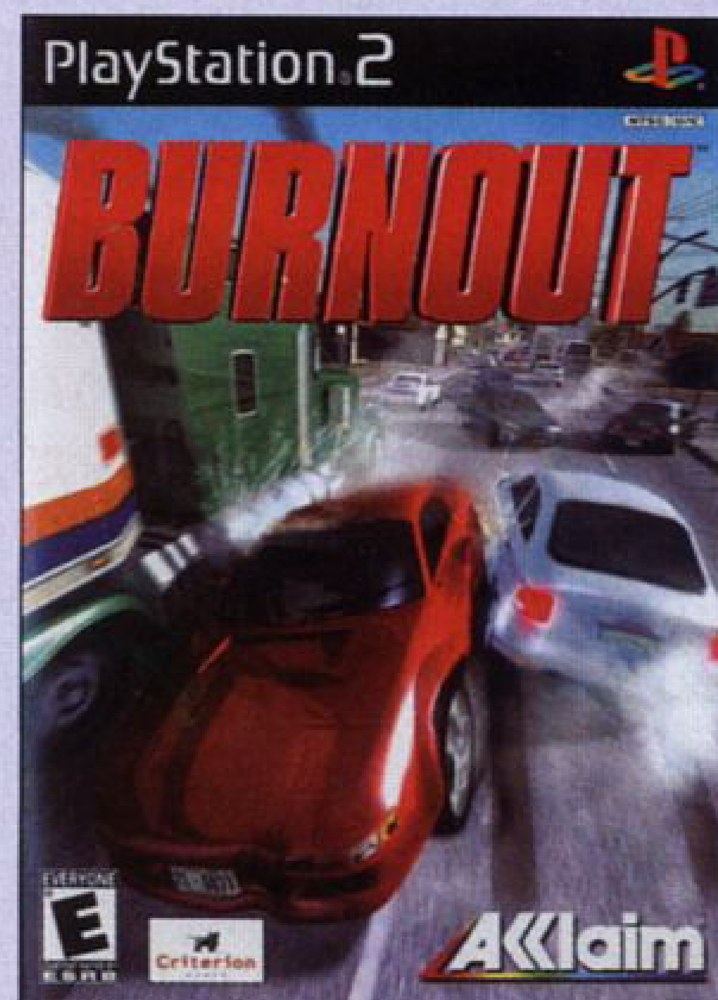
■ 2006年移植X360的《火爆狂飙 复仇》。

拥有最多在线联机挑战项目的竞速游戏

《火爆狂飙 天堂》让玩家们可以随时进入好友的城市，游戏支持最多8名玩家同时在线，而且设置了50种不同的联机挑战项目可供选择。由于游戏内每个组别拥有各自的50个挑战项目，因此本作中挑战项目的总数达350个，是目前所有竞速游戏中最多的。

豆知识 /TRIVIA

《火爆狂飙》这款游戏，最初在开发商Criterion Games工作室内部的开发代号是“闪闪小红车”，对，就跟大家在游戏封面上看到的那辆一样。





□《火爆狂飙 天堂》中的车损系统令人瞠目。

拥有最多可收集道具的竞速游戏

在《火爆狂飙 天堂》的虚拟城市“天堂城”中，共隐藏了多达570个的可收集道具，这些道具遍布城市的各个角落，要把它们全部集齐着实需要耗费一番功夫。这款游戏因此至今保持着竞速游戏内最多可收集道具的世界记录。

拥有最多可破坏广告牌的竞速游戏

在电子游戏、特别是各类竞速游戏中，广告牌可以说是极为常见的一种设施。通常情况下，赛道上的各种广告牌多被设施在靠近转弯处的墙壁上以提示玩家正确的行驶路线。然而在《火爆狂飙 天堂》中，玩家却要想方设法撞烂总计120块广告牌，来开启一项专门的游戏成就。



■《火爆狂飙 天堂》中奥巴马总统的竞选广告牌，无论何时何地都不忘发挥恶搞精神。

《极速赛车手 起跑点》是目前世界上拥有最先进的车体损毁引擎的竞速游戏。可以模拟每辆赛车车体上超过 70 个部位的碰撞、粉碎、断裂或脱落。

豆知识 /TRIVIA

《极限竞速 2》发售之初曾出现过一个 BUG，让游戏中的莲花 Elan 跑车拥有相对于其他车辆更明显的优势，许多玩家纷纷利用这个 BUG 赚取积分和排名。Turn 10 不得不紧急发布补丁降低这辆赛车的性能，随之开始的，是对在线排名的大规模重新清零。

《极限竞速 2》中收录的最老的汽车是 1954 年版的梅赛德斯奔驰 300SL，该车的最高时速为 260 公里，但在其所处的那个年代，已经算是地球上跑得最快的量产车了。

极限竞速 FORZA MOTORSPORT



X360/Xbox

开发商：Turn 10 Studios

发行商：Microsoft Game Studios

数量最多的追加下载车辆

2007 年 5 月《极限竞速 2》发售之后，先后有 4 个车辆追加下载包上线。当年 8 月的第一个追加下载包首先推出了 3 辆日产新车，2008 年的最新一个下载包再添奥迪 R8、SEAT Leon Supercup 和法拉利 FXX，到目前为止共有 39 辆新车追加。

作为对索尼“《GT 赛车》系列”的回应，微软也打造了属于自己的竞速游戏品牌，这就是 Xbox 系主机专属的“《极限竞速》系列”。与《GT 赛车》一样，该系列的主要意图同样放在了对车辆物理特性和操作反馈表现上，但也拥有诸如海量追加车辆下载和丰富的自定义要素等独到之处。

数量最多的支持车损要素的授权车辆

初代《极限竞速》开创了所收录汽车全部支持车损要素的先河，不过其续作《极限竞速 2》才是这项纪录的真正保持者。游戏中 349 辆授权赛车全部支持车损要素，堪称目前同类游戏中之最。



■拥有最多支持车损要素赛车的竞速游戏《极限竞速 2》。



■《极限竞速 2》下载包中追加的新车奥迪 R8。

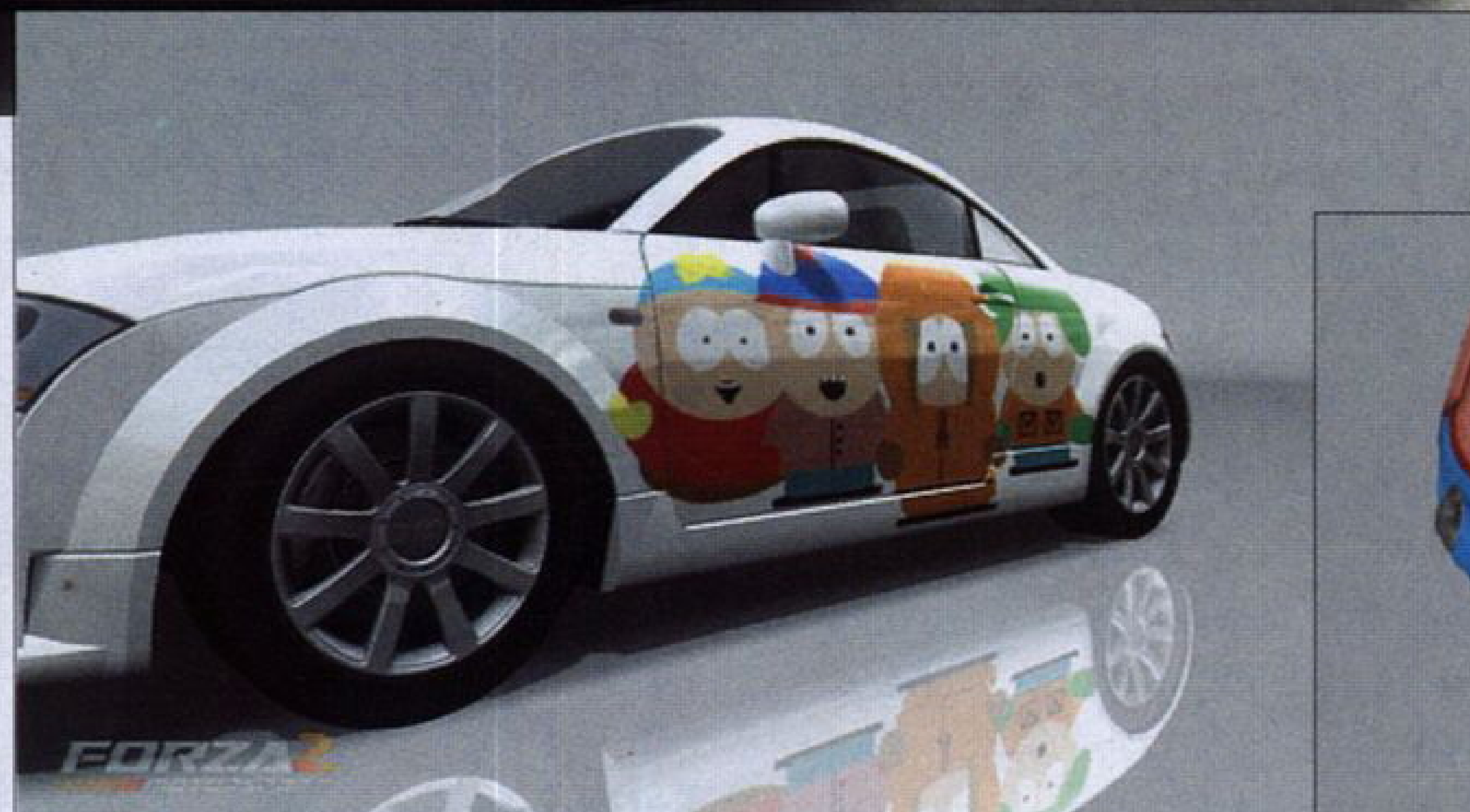
最丰富多彩的车辆贴纸编辑器

《极限竞速 2》自带的车辆贴纸编辑器，能够创造出大约 4100 种不同的图案，玩家能对这些图案的尺寸、形状和颜色进行随心所欲的编辑。该编辑器收录有 360 种各类喷漆图案、150 家制造商的 LOGO 以及 9 种英文字体，只要你有足够的爱和耐心，几乎可以创造出任何你想要的赛车贴纸。

最细节化的遥感数据测量

《极限竞速》拥有家用机同类游戏中最富细节化的数据和遥感测量系统，赛车的所有技术参数，包括悬挂、车体、重力、牵引和轮胎摩擦指数等都被精确地反馈出来，这是家用机上所有其他作品都无法比拟的。







▲五花八门的自制赛车贴纸，只有想不到没有做不到。

721——《GT 赛车 4》中收录的赛车总数，分别来自 90 个不同的品牌型号，本作也是目前收录可驾驶车辆最多的竞速游戏。

GUINNESS WORLD RECORDS THE VIDEOGAME

极品飞车
NEED FOR SPEED

NEED FOR SPEED

PC/X360/Xbox/PS/PS2/PS3/PSP/GBA/NDS/Wii
开发商：EA
发行商：EA

“《极品飞车》系列”是游戏业历史最为悠久的竞速游戏之一，在长达 15 年的发展历程中经历过许多次转型和变革。虽然该系列早期的作品更偏向于真实竞速模拟，但在最近几年特别是系列的最新作中，街机风格的爽快感已经被确立为新的标准。

最多开发商参与制作的竞速游戏

“《极品飞车》系列”诞生于 1994 年，最初由 Distinctive Software（Unlimited Software）公司负责开发，在被 EA 收购后开发权被转交给 EA 加拿大工作室。11 年后的 2002 年，EA 的 Black Box Games 工作室开始接手该系列的开发至今。此外，《极品飞车 保时捷之旅》和《极品飞车 虚拟拉力》是由 Eden Studios 开发的，随后的几个移植版中，EA 西雅图、EA 红杉海岸、EA Mobile、EA 英国以及 Exient Entertainment 公司都有参与，使该系列参与开发的工作室数量达到了 10 家之多。

豆知识 /TRIVIA

在 1986 年上映的好莱坞电影《壮志凌云》中，汤姆·克鲁斯所扮演的战斗机驾驶员，在登上他的 F-15 之前曾说过这样一句台词：“I feel the need ……the need for speed。”就是这句台词，现在被认为是 EA 的竞速名作《极品飞车（Need for Speed）》命名的灵感来源。


■ 1994 年推出的初代《极品飞车》。



■ 2000 年登陆 PS 和 PC 的《极品飞车 保时捷之旅》。

作品数量最多的竞速游戏系列

到目前为止，有至少 17 款不同的《极品飞车》游戏推出，EA 的这个品牌也是目前地球上分支最多的竞速游戏系列。

竞速游戏中的最快行驶速度记录

2007 年 5 月 4 日，一位名叫 Morettti 的玩家在 YouTube 上放出了自己在《极品飞车 卡本峡谷》中的游戏视频，期间他的驾驶时速达到了 682 公里/小时，这在目前任何一款竞速游戏中都是最高记录。到达这个时速，Morettti 使用的是福特 GT 赛车，并在行驶过程中同时用到了漂移和氮气加速。

跨平台数量最多的竞速游戏

迄今为止，“《极品飞车》系列”共登陆过 13 种不同的家用机平台，其中包括 3DO、PS、PS2、PS3、NGC、Wii、Xbox、X360、NDS、GBA、PSP 以及世嘉的土星和 DC。

第一款再现变速杆声效的竞速游戏

在 1994 年 3DO 版的《极品飞车》开发过程中，EA 与美国《公路与赛道》杂志合作进行车辆物理表现方面的开发。其中的一个合作项目是，录制并制作车辆变速齿轮传动杆的声效，这也是所有竞速游戏中第一款试图准确再现这一要素的作品。

豆知识 /TRIVIA

《极品飞车 2》是第一款收录福特靛青概念车的竞速游戏。这款由福特公司于 1996 年生产的汽车，到目前为止只有两辆问世，而且其中也只有 1 辆能够真正行驶。此后这款概念车还在《福特竞速 2》和 X360 的《世界街头赛车 3》中陆续出现过。


■《极品飞车 卡本峡谷》中创造竞速游戏最高速度纪录的 2005 款福特 GT。


▲福特靛青概念车实车照片。

游戏吉尼斯之极速座驾

GUINNESS WORLD RECORDS THE VIDEOGAME

豆知识 /TRIVIA

世界上最难也最逼真的竞速游戏之一，就要数世嘉在1999年发售的《法拉利F355挑战赛》了。这款作品的有些版本甚至配备了3块屏幕的框体，使用了逼真的H型变速杆和3块踏板。这款游戏的作者，世嘉的游戏设计大师铃木裕曾表示，《法拉利F355挑战赛》是他最喜欢的作品之一。当然，这可不仅仅是因为他在开发期间曾亲抵意大利、亲访法拉利公司的设计者、亲自驾驶法拉利新款赛车并在超级有名的饭馆就餐。

在所有游戏类型当中，恐怕竞速游戏是最能启发设计师们的灵感并让他们自由发挥才智的，特别是就周边和控制器的设计来说，竞速游戏不必再局限于传统的摇杆或是按键，于是，方向盘这种最适合竞速游戏的控制器便应运而生了。

游戏业历史上**第一款竞速模拟游戏**，是雅达利的《Gran Trak 10》，而且它也是**第一款使用方向盘控制器的竞速游戏**。实际上，《Gran Trak 10》在逼真模拟驾驶方面所走的路并不只是停留在方向盘这里就打住了，雅达利还给这款街机游戏配备了4档手动变速杆以及油门和刹车踏板，所有这一切，在游戏业历史上都是史无前例的。

街自《Gran Trak 10》之后，方向盘控制器几乎成了所有街机竞速游戏所必备的要素之一，直到1986年世嘉的《超越极限》，将力反馈要素加入到了控制器的设计方案中，让竞速游戏朝着逼真的方向又迈进了一步。在2000年世嘉推出的《18轮卡车 美国职业货车竞速》一作中，力反馈要素被得到了完美的诠释。这款游戏最初只对应街机平台，但没过多久就被移植到了DC上，它也是目前**拥有最大型路上交通工具的竞速游戏**。



▲街机版《超越极限2》的升级版"SDX特别旅行"，使用了4辆双座法拉利赛车模拟驾驶室（型号分别为F50、Dino GTS、360 Spider和512BB），每辆配备62英寸超大显示屏，是目前所有4屏幕街机竞速游戏中最大的。



■驾驶18轮大货车的体验与其他普通赛车截然不同!

在竞速游戏领域，世嘉的地位绝对是毋庸置疑的，他们推出的《法拉利F355挑战赛》，是当时世界上第一批使用三屏幕框体的街机竞速游戏。三屏幕本身虽然并不新鲜，但从这个时候开始，玩家们已经可以从旁边的两块屏幕上观察赛车两侧的情况，就像在驾驶真车时一样。受这款游戏的启发，后来有一位名叫Aaron Ogus的工程师，自己使用3台Xbox和3台电视，在初代《极限竞速》中再现了这种三屏显示的全方位车内视角。

在目前所有街机竞速游戏框体中，要数Cycraft的飞船形框体最为独特。这个框体本身是半悬空的，外形有些类似于飞行器的驾驶舱，可以为玩家模拟加速状态下车体的摇摆乃至倾斜等姿态，同时也能逼真地反馈出路面情况对赛车的影响。Cycraft框体后来被许多街机游戏所采用，其中包括《零式赛车AX》、《世嘉俱乐部赛车》和风靡日本的《头文字D》。Cycraft框体的另外一个特点是份量十足，可以达到880公斤，而且由于它可以与另外7部框体相连，将总重量提高到了8000公斤，是目前**世界上最重的街机竞速游戏设备**。

2007年，微软的《极限竞速2》创下了另外一项吉尼斯世界纪录，**世界上最复杂的家用机竞速游戏设备**。《极限竞速2》支持无线力回馈方向盘控制器，可以使用左、中、右3部液晶电视来显示赛车正前方的视角，甚至还额外对应一块用来模拟后视镜的小液晶屏幕以及一个专门用来进行即时回放的电视。要组合出这样一套究极竞速装备，你需要5台X360主机和5款《极限竞速2》游戏，当然，你还得有5部液晶电视来供他们运行。



◀▲形似宇宙飞船的Cycraft竞速游戏框体。



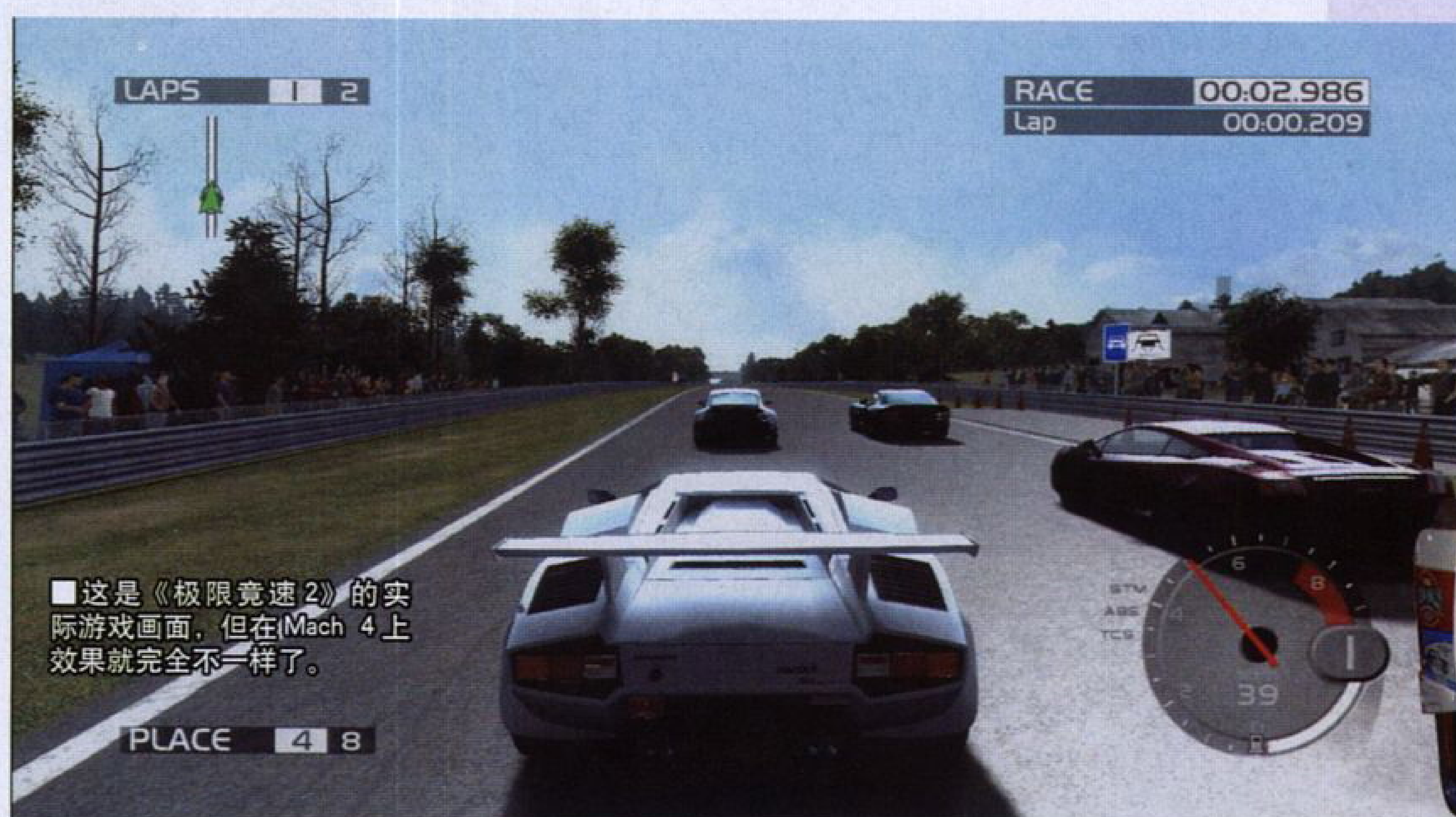
▲X360专用力反馈方向盘控制器

105000——《世界街头赛车 3》中设计师在一辆赛车身上能够投入的最大多边形数。

幸运的是，如果你没信心从商店里买回所有上面那些东西并把它们组合起来运行，由 VRX 设计和开发公司推出的 "Mach 4" 可以直接满足你的所有要求，这款于 2007 年 5 月 29 日发售的“周边”，是眼下 **X360 上第一台三屏幕全方位视野模拟竞速控制器**。

Mach 4 将竞速游戏的真实性提高到了一个全新的高度，同时也把竞速游戏周边的价格提到了一个前所未有的水平。它的平均售价高达 25000 美元，早已超过了真车的价格，因此绝大部分普通的竞速游戏爱好者们势必无福消受这样的产品。不过话又说回来，如果给你一辆真的玛莎拉蒂或是兰博基尼，让你在纽伦堡赛道上随心所欲地横冲直撞，又得花上多少钞票呢？更何况，这还不算你随时有可能以 300 公里的时速把它们撞到墙上所产生的花销。

假如我们不考虑造价的因素，谁知道下一款竞速游戏的周边或是控制器会是个什么样子，下一款竞速游戏中又会有怎样逼真的新要素出现。是像现实世界中一样的超速罚款？还是交警开出的违章停车罚单？恐怕现在谁也说不清楚。不过有一点是可以肯定的，那就是竞速游戏以及竞速游戏周边，还远没有行驶到其漫漫长路的尽头。



■这是《极限竞速 2》的实际游戏画面，但在Mach 4上效果就完全不一样了。

豆知识 /TRIVIA

1995 年的《世嘉拉力锦标赛》，是第一款利用力回馈系统来反映不同路面状况对赛车行驶影响的竞速游戏。在驾驶过程中，轮胎与地面之间的摩擦能够更加直观地被体现出来，并通过方向盘控制器传递给玩家，在柏油路面上驾驶时的感觉与在沙石路面上时截然不同。



两对由巨大风扇和铬合金外圈组成的气流模拟装置。

3 台支持 1080p 高清显示的夏普 Aquos 37 英寸液晶电视

用来显示后视镜画面的 7 英寸 Power Acoustik 车载液晶显示器

用来放置饮料罐的专用车载支架

用来连接和承载 20 ~ 40 英寸显示器的铝制环形支架

铝制抛光屏幕支架

微软力回馈方向盘控制器

BOSE Acoustimass 10 家庭影院扬声器系统

订制的意大利 Sparco Monza 赛车座椅（有黑、红、银三色可选）

1500 瓦触感式力回馈系统

刻有 VRX 标志的铝制底座

悬空座椅支架

游戏评台 GAMER CRITICISM

胜负师：游戏圈里有句老话，叫做“五穷六绝”，说的是每年的五六月份是游戏发售的淡季，三月财年一过，厂商们都蓄势待发，都等着在秋冬季的商战中拿出绝活。因此，除了在E3看看各大厂商在不同的机种平台上给大家“画饼”描绘蓝图，真正在这两个月能体验的大作着实不多。当然，此时的玩家也可以根据自己的需求，在二线作品中寻求精彩，这反倒能够多了些探索（或是探雷）的乐趣，取得一份不同寻常的收获。

英雄抉择

一场神秘的大爆炸将帝国市的六个街区化为废墟，上万人因此丧生。在此之后，瘟疫流行，暴动频发，帮派恶势力掌控了城市，残存的警察已无力控制局面，政府以生化威胁为名进行全面封锁，帝国市成为一个巨大的牢笼……这一切，都是因为你打开了一个不知从何而来的邮包所致。而地处爆炸中心的你非但没有死，还拥有了控制电能的超能力！但这并非因祸得福，你打开邮包的画面在电视中不断被播放，你被人们当成恐怖分子，周遭全是憎恨的目光，你深爱的女友崔许也因为她的妹妹在爆炸中惨死而离开了你……

这就是近期颇受好评的PS3独占作品《无名英雄》的故事开端。拥有这样开端的故事注定了不会是一个温暖美好的故事，但这却成为这款原创作品中最为出彩的部分，游戏因此也变得很有“内涵”。主人公柯尔身处的帝国市是一个混乱不堪的“无法之都”，法律在这里已经基本失效，人们的行动规范依靠的是道德准则，比如还在医疗点救死扶伤的医生，比如还在顽强抵抗的少数警察，其中还有为群众奔走的志愿者崔许。

对于具有超能力的柯尔来说，所处的环境让他有能力成为“执法者”或是“无法者”，这同样取决于是否需要遵循道义行事。你可以见义勇为、拔刀相助，改变众人对你的看法，甩掉身上因爆炸而背上的黑锅；也可以为达目的、不择手段，让人们对你的误解与怨恨变成敬畏与恐惧。道德选择贯穿在整个游戏过程中，造就了两条完全不同的道路，玩家只有分别将正义与邪恶路线通关，才能获得完整的体验。虽说剧情中的善恶分歧点设计得有些取巧，比如走正义路线就能与崔许和好，走邪恶路线则两人决裂，却无法改变某些事实和结果，剧情中也没有设计相对复杂的变数，不过总的来说还算顺理成章，即便是一直在与恶势力战斗的主线任务，也可以理解成争夺城市的控制权，而非真的为民除害。

剧情中有救赎，有背叛，有阴谋，有穿越，精彩纷呈。出于道德考量，我不想做一个令人厌恶的剧透者，而且本作有中文版，在剧情的理解上玩者应该都不成问题，因此就不多说什么了，留待各位自己去评判。

英雄气质

《无名英雄》是“《狡狐大冒险》系列”制作团队Sucker Punch进入次世代以来倾力打造的第一作，游戏内容可简单形容为“超能力版







GTA”，但自身特色非常鲜明。游戏主体将平台跳跃与动作射击有机结合，渐进式的能力学习与提升让游戏的趣味性一点一点被释放。游戏的手感非常舒适，平台跳跃的自动补正机能对操作要求有所放宽，射击部分又巧妙利用各种超能力替代步枪、手雷、火箭弹等玩家熟悉的攻击方式，还有像冲击波、落雷、高空速降等帅气的招式，再加上对雷电和爆炸效果的漫画式描绘，让战斗的火爆程度超出想像。

由于帝国城的场景巨大，体现了此类游戏必要的开放性。游戏画面相对来说有些朴素，但比较重视与场景的互动，任何带电的物体都可以成为玩家的补给点。而在NPC的互动方面，除了激战时行人会惊恐地进行闪躲，善恶状态下他们的反应也会有很大区别，正义状态时行人会给你指路，帮你围殴杂兵，而邪恶状态时路人甚至会在你战斗时落井下石地用石块砸你或干脆上来给你两拳。这些设定活化了整个城市。至于游戏的无缝设计以及被击倒后快速复活的体贴设定，都大大增强了游戏的流畅度，其节奏感令人称道。

游戏以任务制为流程基础，提示功能完善，再加上上述系统优点，常常让人一个任务接一个任务地玩下去，欲罢不能。尽管后期也有一些任务重复的问题，但总的来说，在难度曲线上的合理控制让同类任务也有循序渐进的感觉，再加上丰富的收集要素以及奖杯的相关挑战内容，无论你是扮演超级英雄，还是乱世枭雄，都能有惊喜和难忘的体验。

英雄前景

由于游戏的宣传投入并不高，因此知名度和曝光率远不及其他一些PS3独占大作。不过就如同当年的《狡狐大冒险》一样，游戏在发售之后便获得了评论界的普遍好评，数十家媒体平均87分的评价在今年所有的PS3游戏中排在第7位，这对于一款原创作品来说是相当不易的。

就销售成绩而言，《无名英雄》首周17.6万的销售速度在PS3独占游戏中算是比较高的了，其后劲非常值得期待，个人推断以其口耳相传的高评价，有较大可能性在经过了数月的长卖之后突破100万甚至150万。像首周11万的《小小大星球》，现在已有220多万的销量；而全球大卖240多万套的《未知海域》1代首周更是只卖出了可怜的3万来张。PS3大部分的白金级独占游戏都经历过长卖过程，质量上乘的《无名英雄》完全有理由复制前辈们的成功之路，最终成为SCE旗下又一个叫好又叫座的系列品牌，毕竟剧情的浮笔已经足够多了，要推出续作可谓顺理成章。

同时，我也非常希望《无名英雄》能够从默默无闻走向成功，让Sucker Punch这个优秀的制作组不至于总是如此低调，他们有能力也有实力成为神机平台的新英雄，就像英勇的“顽皮狗”那样。

拯救还是毁灭？英雄还是枭雄？

无名英雄

inFAMOUS

机种 PS3 厂商 SCE 类型 动作 发售日 2009年5月26日



有爱度 ❤❤❤❤♡ 点评人 胜负师

回味时刻 游戏的最后，主角得知了最终BOSS凯斯勒的真正身分，配音演员那低沉而富有磁性的嗓音用最简短的话语将剧情中最重要的谜团揭开，其中的真相着实让人感到惊讶。看着缓缓升起的职员表，脑中闪过的是自己在游戏中的那些抉择，以及读盘画面中出现的那些有关善恶的名人名言，那真是回味无穷。之后便马不停蹄地再来一遍……

在怀旧中感动，在恶搞中思索

魂斗罗 重生

魂斗罗 ReBirth

机种 Wii 厂商 Konami 类型 动作射击 发售日 2009年5月12日

我敢说，每一个看到此游戏实际画面的人都会有一种回到过去的感觉。熟悉的音效、明显的像素颗粒以及那经典到不能再经典的操作方式。以WiiWare付费下载方式发售的这款系列最新作品与其说是重生，倒不如称之为复古。从游戏本身的各个方面来看，它更像是将当年MD和SFC两个平台上的作品进行有机融合后的产物。

游戏性？爽快感？如果你没有搞错的话，请不要针对这款游戏谈以上两点。因为每一个自认为是从FC初代一路玩过来的老玩家都可以在毫无任何指导和熟悉系统的前提下在五分钟之内将它玩得滴溜乱转！在这里，我们只能用“感动”二字来形容它，因为它太传统、太复古了，如果你试图从中挖掘出什么领先于时代的创意，那么还不如去逐词逐句琢磨E3 2009各大厂商发布会上的游戏解说词。特别说明一下，这一次的“重生”还堪称系列自诞生以来难度最低的一作，任何一个自认为不是动作游戏苦手的玩家都可以轻松将游戏通关。

仅仅是为了怀旧吗？这显然不是游戏开发小组的主要目的。除了满足老玩家渴望怀旧的小心愿之外，游戏制作者们还在这款饭后点心式的游戏中加入了一反常规的恶搞风格剧情。建议那些懂得日语的玩家千万不要错过战斗间隙的过场画面，其中的文字和图片绝对是点睛之笔，甚至可以让你对《魂斗罗》世界观的看法产生根本性的变化！

短暂的欢乐之后，大概每个喜欢《魂斗罗》的老玩家都会从心中涌出一丝感慨：堪称经典的《魂斗罗》几经波折，到如今已经沦落到只能以付费下载的方式推出犹如小品游戏式的续作。其实，作为最早的2D动作射击游戏，《魂斗罗》走向没落的过程也就是同类游戏由盛转衰的过程。刨除科技进步和玩家口味挑剔等因素之外，缺乏变化也是导致此类游戏走向没落的一个原因：通过背版和熟悉操作，绝大多数人都可以将这类游戏玩得烂熟。然而，当我们熟悉了游戏中的每一个细节之后，重复游戏的动力便不复存在。在越发强调互动与团体协同配合的今天，这种僵化的传统游戏类型必将走入历史的深处。以《魂斗罗》为代表的一大批2D动作射击游戏，也只能是成长于上世纪七八十年代的一代人心中永远的回忆。

有爱度 ♥♥♥♥ 点评人 炎骑士

恶搞时刻 以任意难度将游戏通关之后，游戏中的机器萝莉就会以隐藏角色的身分登场供玩家选用。有意思的是，如果机器萝莉在游戏中不幸“战死”，那么在她的“尸体”上还会长出一朵小花……






想要感受真实，那就只能牺牲爽快！

机动战士高达 战场之绊 携带版

机动战士ガンダム 战场の绊 ポータブル

机种 PSP 厂商 NBGI 类型 动作 发售日 2009年3月26日



显然，如果把高达动作游戏分成几个级别，那么这款《战场之绊》将免不了被划入最为核心向的一级。

大概是因为原作街机版过于侧重于对真实驾驶感的表现，当游戏被移植到PSP上之后，玩家的第一感受就是明显的机械重量感以及略显生硬的MS运动方式，以至于大多数玩家很容易被别扭的操作方式难倒，从而放弃进一步尝试。其实，很多浅尝辄止的玩家都是因为习惯了以往游戏的爽快式玩法，因而无法对制约较多的操作产生认同感。相比诸如“《高达VS》系列”和“《高达对战》系列”，这款游戏中对于机体的移动、射击及格斗的判定有着较高的限制标准。一方面，不同类型作战单位的射击性能有着明显的差异；另一方面，游戏中的连续追加攻击条件需要长期运用才能够熟练掌握。这直接导致游戏的战斗节奏过于拖沓，玩家自然也就很难获得控制战场态势的权力。不难想像，对于动作游戏苦手来说，这款游戏的门槛是相当高的。

从另外一个角度来看，如果能够顺利通过入门阶段的摸索，那么玩家则可以充分感受到通过多种战术配合取得战斗胜利时的成就感。不同机种之间的相互克制可以令战场形势随时产生微妙的变化。游戏中的另一个特色之处体现在复杂多变的地形上。从拥有高低错落建筑的城市到气候恶劣的沙漠，从位于茂密热带雨林的地下基地到内部结构复杂的殖民卫星残骸，玩家在对战过程中甚至会产生在玩第一人称或第三人称射击游戏的错觉。如果说原作街机版有着不俗的表现，那么向PSP上的移植版则可以用令人感动来形容。能够在硬件性能较差的掌机上基本实现原作的精髓，这已经实属不易。当然，如果游戏的开发小组能够趁热打铁推出系统更加完善、上手门槛更低的续作，那么必然会获得更多玩家的认可。

有爱度 ♥♥♥♡ 点评人 炎骑士

抓狂时刻 错误的机体选择和糟糕的战术配合足以让所有玩家欲哭无泪。在拥有水下环境的场景中选用无法适应水战的“旱鸭子”类机种、在强调巷战的城市环境中大量布置炮击型机种都是大忌。另外，如果在突入敌群之后突然发现弹药告罄，你将会真正体会到什么是真正的绝望。






电影改编游戏的上乘之作

X战警前传 金刚狼

X-Men Origins: Wolverine

机种 PS3/X360 厂商 Activision 类型 动作 发售日 2009年5月1日



束缚还是推波助澜?

本作人物、场景的设计上完全忠于电影版《金刚狼》，休·杰克曼在游戏中的造型与真人相似度极高，"金刚狼"本身的知名度让其不用宣传都会备受瞩目，是FANS绝不会错过的作品。但也正是因为其"改编"的本质，原作太过经典的剧情和设定已经存在与影像和漫画中，这些动作和场景在游戏这个完全不同的封装体内是否也能一样受人欢迎呢？这也是众多"改编作品"的整体表现不尽人意的一大原因，制作组要在创新和保留这两点间挣扎。



血腥、连贯、迅猛

"虚幻引擎3"支持下的本作，画面效果惊艳，大场景魄力十足，虐杀敌人的残暴度让人咋舌，腰斩断肢随时发生，金刚狼本身的恢复能力更让玩家时刻体验着敌损一百我损五十的自杀式袭击的快感，金刚狼各种攻击动作之间的连贯性很强，普通的连击都可以通过冲刺或翻滚在中途取消。敌人种类数量适中，各具特色，一味蛮干只在初期效果明显，后期则要寻找不同的方法对付不同的敌人。金刚狼的招牌动作扑杀（Lunge）在整个流程中屡试不爽，一气呵成，没有丝毫拖泥带水，是本作的一大亮点。

诚意有佳，细节不足

作为配合电影档期发售的连带产品，本作可以算是一记漂亮的本垒打。电影中的主要人物悉数出场，并且在流程中戏份充足：与哥哥剑齿虎的酒吧决斗；躲避特工0的狙击；与胖子在超级市场进行的驯服怪物一样的骑乘；在赌场上空的霓虹之间追逐牌王雷米；在化工厂巨大的烟囱顶与强大的死侍韦德惊心动魄的最后一战等等。这些BOSS战都与原作设定及其神似，且大胆创新，融入到游戏当中。也许是因为游戏设计需要，游戏的剧情进行方式与电影稍有不同，可能是开始制作游戏时电影剧本并未定稿，但是不同的行进方式最终都达到了相同的终点，两者对比观赏会更具戏剧效果。

游戏的收集要素一点也不含糊，95个狗牌（纯收集）、33个诱变物质（提高主角能力）、多种金刚狼模型（解开不同版本的金刚狼隐藏服装）让游戏内容更加丰满。但是相比《鬼泣》、《战神》等原创动作游戏经典，本作还是有一定的不足，"受题材束缚"这样的借口也不足以完全掩盖其细节上的不足，场景中的一些小BUG，人物经常会做出不协调的动作，战斗节奏过快、扑杀过于强劲且距离过远，搬送能量电池的解谜套路太过老套却非常频繁地贯穿流程始终等等，都不能让人满意。尽管如此，本作足仍旧足以成为电影改编游戏的新标杆，虽然它并非完美，但是它就像金刚狼一样活力十足且吸引人的眼球。



有爱度 ♥♥♥ 点评人 雷电

悲情时刻 狼獾（Wolverine）本是月亮的恋人，因被骗子欺骗来到地球上采摘花朵献给恋人，花采到，却再也无法回到月亮上，狼獾只能每夜在夜空下哀号。Wolverine译名金刚狼，金属注入骨骼之中，每次受伤、恢复都伴随着痛楚，在痛苦中寻找失去的记忆，寻找失去的恋人。

一个人的变种部队

虐杀原型

Prototype

机种 PS3/X360 厂商 Activision 类型 动作 发售日 2009年6月9日

《虐杀原型》在发售前公布的信息并不多，却获得了玩家极高的关注。它的制作商Radical在几年前推出过一款《绿巨人 终极毁灭》，虽然画面略显粗糙，与动作游戏的一线大作还有不少差距，但出色的手感、震撼的场面以及丰富的要素都使得该作堪称是漫画英雄改编游戏的翘楚，也因此获得了不少"非英雄粉丝"的玩家青睐。在《虐杀原型》前期公布的影像中，我们除了看到主人公阿莱克斯丰富多变的战斗能力，也看到了更多当时绿巨人"驰骋"在闹市中的那股畅快，本作由此备受期待。

有力量，有速度，有技巧

倒霉蛋阿莱克斯在接受了变异治疗后，突变的同时也获得了超乎常人的强大能力，这套能力是游戏最大的亮点，也是其核心系统，他可以将自己的身体部位变化成长鞭、铁爪、利刃、巨锤等武器，也可以变化出盾牌、防护硬壳等防具，更奇妙的是他还可以任意变成其他人的形态，由此便能在一些敌方重地混过把守的士兵，如入无人之境。

战斗形态上的各种变身无疑是重中之重，制作方在这方面下的工夫也是最大，几种战斗形态都有自己独特的功能和偏重，如强调力量的巨锤，对装甲载具的破坏力最大；强调攻击范围的长鞭可以轻易对远处的目标施行打击；强调攻击速度的铁爪则是对付大型变异体的绝佳利器……各个形态的战斗能力更会因为升级而提升，也保证了在游戏时并不会觉得枯燥乏味。不过游戏中的动作要素并不十分严谨，对于硬直的判断较为模糊，因此在战斗中爽快有余，那种很厚重的打击感却失缺了。

除了自身出色的战斗能力外，主人公还可以使用各种枪械以及载具，不过也正是因为自身具有上天入地为所欲为的能力，这些附属工具的作用反而不大。

在自由度方面，本作曾在宣传时标榜这将是一款GTA式的游戏，



确实，《虐杀原型》和很多有着自由开放的世界设定的游戏类似，你可以选择维护还是破坏等不同的方式来进行游戏，但这会决定你和周围环境以及人物的关系，也会关系到你将受到的反击程度和任务完成的漂亮程度，变身能力中的一种就是变成其他未感染 NPC 的外形，如此就可以不使用蛮横的硬闯式打法来完成任务。

在游戏的新鲜感上，本作还是做出了个性，但是笔者并不认为一定要向高自由度上去靠拢，游戏的整体风格上还是偏重于打斗，突然穿插进潜入等要素难免破坏了游戏的节奏，一些任务其实可以设计得更有趣，但因为现有的这些元素太过混乱而使得游戏和玩家都有些无所适从，也许更加纯粹一点会使得它的个性更加凸显。

又是一个生化兵器引发的末世

《虐杀原型》的世界观虽较为与众不同，但并不是说这剧情就十分优秀，这种由于生化研究引起的末世景象在近年来的游戏作品中颇为常见，本作的套用手法并不新鲜，因此我们便在游戏一开始便知道了结果，所要知道的只剩下“如何达到”这个结果而已。其中较为突出的亮点在主人公吸收未感染者的记忆上，游戏采用了一些真人演出画面的表现方式，使得剧情的紧迫感加强，但也就仅此而已，该要素只是起到了补充作用，如果能够更多地融入到主线当中，势必会增强剧情表达的张力和深度。

成在场面，败在画面

令玩家感到最为爽快的恐怕就是在纽约曼哈顿街区的广大空间狂奔了吧，在这一点上本作确实是达到了高自由度，游戏中高楼大厦都不在话下，任凭主人公在这个现代化都市中直来直往。然而也许正是因为要顾及场面上的宏大，画面上则实在是不能谈及什么赏心悦目，建模粗糙不堪，爆炸、坍塌等表现方式单调，这也似乎犯下了前辈作品《绿巨人 终极毁灭》的老毛病，这也成为了本作最大的败笔。



有爱度 ♥♥♥♡ 点评人 方寸 (levelup.cn)

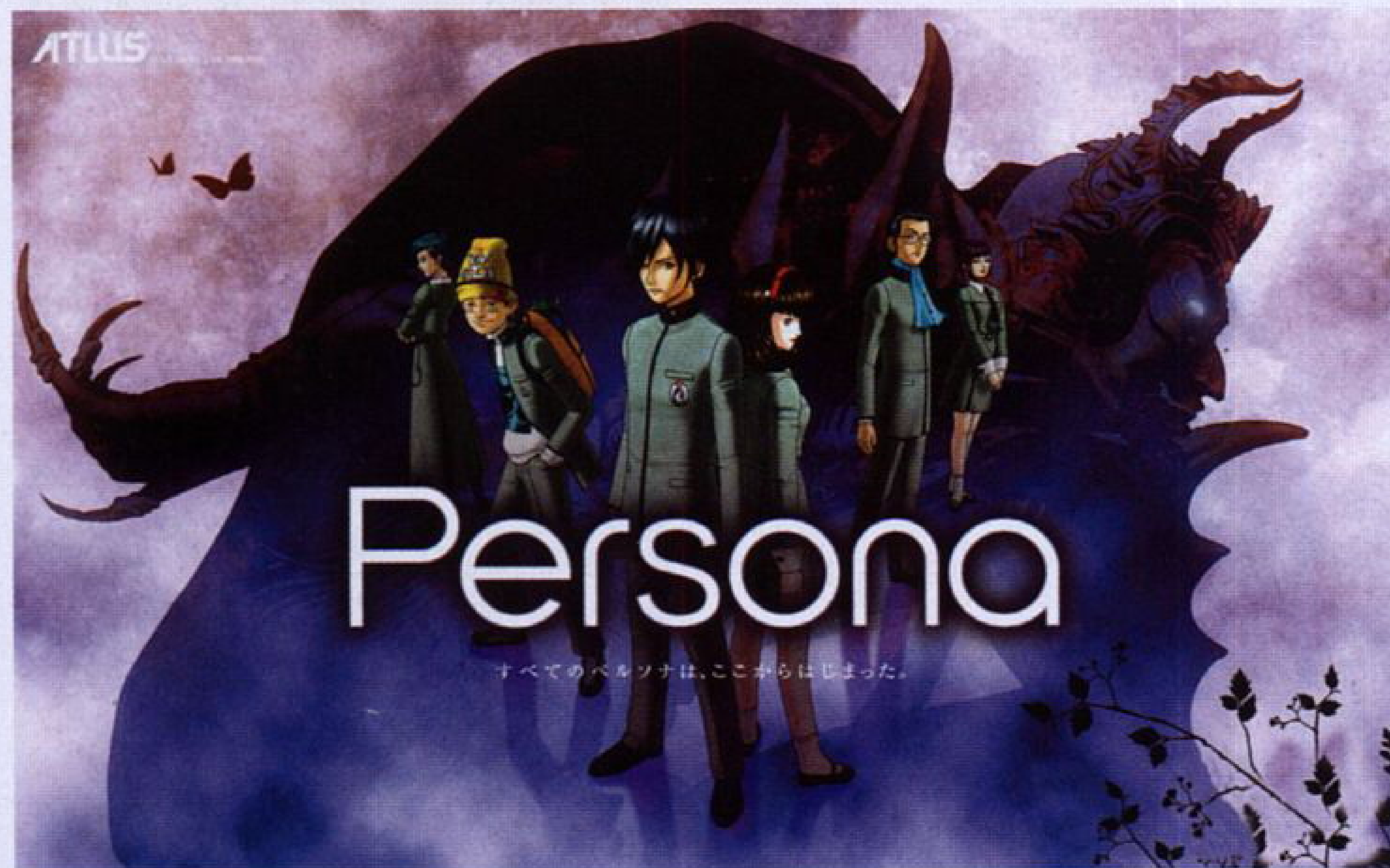
屠城时刻 GTA？那始终是在警察老哥“关照”下的小混混生活，要想在纽约街头真正的为所欲为还是变异勇士的拿手好戏，游戏中有两项奖杯/成就分别是“杀死 53596 名感染病毒者”与“摧毁 2000 架载具”，足以见其肆无忌惮，想来场现代无双吗？Do it！

以华丽的音乐重现系列原点之作

女神异闻录 PERSONA

ペルソナ

机种 PSP 厂商 Atlus 类型 角色扮演 发售日 2009 年 4 月 29 日





从去年的《女神异闻录 PERSONA4》开始，Atlus 在短短的一年间推出了三部“《女神异闻录》系列”作品。这样的速度是前所未有的，相比该社的另外两张王牌《真·女神转生》和《恶魔召唤师》，《女神异闻录》显然更适合初次上手的新玩家认识该系列，游戏中的流行元素也比较对年轻人的胃口。

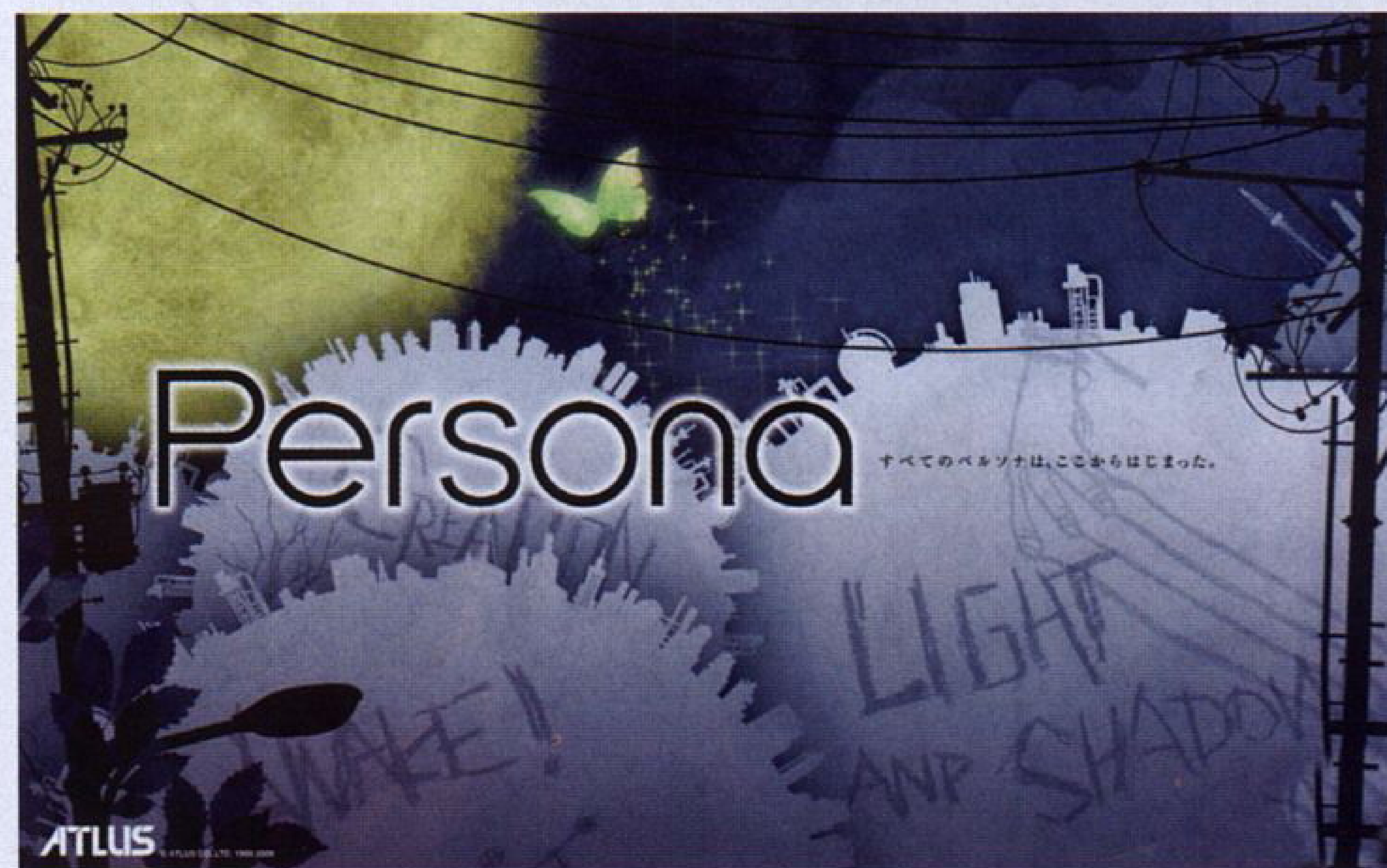
回到这次要谈的 PSP 版《女神异闻录 PERSONA》，由于原作为 13 年前的 PS 平台游戏，所以很多设定和如今的游戏有着不小的差异。撇开画面等客观因素，游戏本身的难度无疑是最令很多新玩家尴尬的。系统极为复杂且需要潜心研究不说，游戏中的迷宫也经常让人转到头晕为止。考虑到这一点，制作人当然不能视而不见，PSP 重制版调整后新增多种难度选择（但不影响剧情），另外在各个场景中也新增添了大量存盘点。从实际游戏过程来看，这两个改进对游戏的过程还是起到不小帮助的，这也算是制作小组对非硬派核心玩家的一个妥协吧。

如果以一款新游戏的视点来看待本作，这次 PSP 版的《女神异闻录 PERSONA》还有不少亮点的。其中最值得一提的莫过于由目黑将司操刀的音乐。虽然游戏的剧情和主题带有强烈的日式“都市传说”色彩，略显阴晦和压抑，但明快且具有强烈节奏感的音乐却让玩家在游戏的过程中时刻保持轻松的感觉，尤其是令人印象深刻的战斗音乐，更是在很大程度上提升了游戏带给玩家的新鲜感。除了音乐，制作小组还特定请来了 Production I.G 为游戏制作了多段精致的过场动画，这也弥补了当年老玩家的对于剧情的一些遗憾。不过可惜的是，动画中缺少人物语音实在是有点美中不足。

看了上面这些文字有人会问，游戏本身的素质如何呢。系列的老玩家自不用多说，况且游戏通关后还有两个新增的迷宫在等着 FANS。而对初次接触系列的玩家而言，只要花点时间研究一下本作的弱属性攻击、仲魔合体以及恶魔交涉这三大核心系统，就会越来越喜欢上这款游戏。说得再简单一点，《女神异闻录》一直属于具有强烈个性的作品，作为其原点之作，通过本作来认识并了解这个日式 RPG 中的经典系列，应该是再适合不过了。

有爱度 ♥♥♥♡ 点评人 九兵卫

晕头转向时刻 雪之女王篇 5F～8F 的那 4 层迷宫中，上上下下数十个楼梯构成的复杂地形实在是令人发指。由于地图没有任何立体感，加上踩地雷遇敌频率较高，玩家很容易在这里被搞得晕头转向，如果不依靠任何指点将在这里浪费大量的时间。毫不夸张地说，这是严重影响游戏性的一个设定。或许在 13 年前这样的设计不算过分，但如今的业界确实很少能见到如此难为玩家的设定了。



成本≠诚意

弧光幻想曲

Arc Rise Fantasia

机种 Wii 厂商 MMV 类型 角色扮演 发售日 2009年6月4日

《弧光幻想曲》是近期MMV合作开发并代理发行的第二款受玩家关注度较高的作品，而前一款作品则是同样人气很高《胧村正》。这两者有几个共同点：同为Wii平台的第三方作品；素质得到广大玩家的肯定；游戏的素质和销量都不成正比。

从制作阵容上来看看，《弧光幻想曲》的配音囊括了从中村悠一、石田彰到户松遥、加藤英美里等多名男女热门声优，其中为女主角配音的牧野由依，还以其清纯的声线在游戏中亲自献唱，给游戏增色不少。此外，本作也请到了通过《交响诗篇》为很多人所熟悉的人设吉田健一。从2D角色与场景描绘来看，用完美的纯日式游戏风格来形容本作，其实并不算过分。之所以这里强调2D，是因为我们在游戏中看到的3D人物造型并不如2D那么舒服，尤其是女主角莉菲雅，好在这样的反差相比本作其他优点并不影响玩家对游戏的肯定，这里就不赘言。









本作的系统做出了个性与新意，这是游戏最难能可贵的地方：将MP系统单独进行强化、发挥玩家创造力的武器成长方式、强调策略性的战斗方式、极具节奏感与爽快度的协力与连携攻击……这些令人欣喜的系统是所有日式RPG的FANS最感兴趣的，在长达50小时的通关时间内，游戏给了玩家既充满新鲜感又保持高度可玩性的游戏体验。不仅如此，游戏中庞大的城镇场景足以让玩家逛个够，主线以外的分支以及隐藏要素也不算少，若想全部将其挖掘，势必能让人打发不少时间。

但同时我们也应该看到的是，游戏的很多剧情演出以及城镇中的房间都做出了简化，只是以与NPC交流的对话方式带过，原本期待度极高的换装系统存在感也比较薄弱。在整个游戏的过程中，虽然与这些类似的遗憾还有不少，但我们也无需再苛求。不管是游戏本身的素质还是制作的阵容，Imageepoch已经尽到了最大的努力，玩家大可不必将其与“《传说》系列”或者其他游戏大厂的大手笔制作相比较，毕竟本作的投入以及玩家的认知度都无法与一线作品相提并论，能做到如此程度，我们不仅不应有所抱怨，相反还应该感谢制作小组能给我们带来这样的佳作，这一点是值得业界的其他公司所学习的。成本不等于诚意，游戏好玩与否，玩家的心里自然有杆秤。

说点题外话，就在笔者写下这篇评论时，MMV官网博客一篇疑似其社长和田康宏写下的博文引起了玩家的热烈讨论，这篇“发自灵魂的呼唤、请玩家预约《王样物语》”的文章，列举了MMV近期发售作品所遇到的一系列不顺，尽管拼尽全力、尽管一再回避风险，但销售的结果仍然令人失望，文章的结尾处甚至出现了“我们还不想死”这样激烈的言辞。作为一名玩家，体验着《弧光幻想曲》的游戏乐趣同时看到这样的文章，心里确实有种说不出的滋味……

有爱度 ♥♥♥♥♥ 点评人 九兵卫

BUG时刻 游戏中，进入菜单选择防具选项来调整各个角色的装备时，只要把握好按键的时机（按上、下键），便会出现“体防具可以装备至脚部或者饰品栏”这样的离奇现象，利用这个BUG可以大幅提升角色的防御力，但游戏的平衡性也降低不少，好孩子不要轻易尝试哦！（笑）

心急吃不了热豆腐

七魂

七魂 NANATAMA

机种 PSP 厂商 GAE 类型 动作角色扮演 发售日 2009年4月23日



这还是迷宫制造者

热衷于游戏中收集要素的玩家一定都不会对“《迷宫制造者》系列”感到陌生，而这款寓意游戏中七位人形同伴灵魂而推出的原创作品，除了在剧情上弥补了以往系列作品最薄弱的环节外，核心系统和收集要素都没有发生太大的变化。无论你是否体验过之前的作品，都能够通过游戏中自带的提示和讲解轻松上手，在深不可测的地下宫殿中发挥自己的创意，打造充满个人特色的迷宫构造。

游戏流程的进行方式和传统的角色扮演游戏有很大的区别，虽然玩家从最开始就知道自己的目的是消灭掉迷宫最深处的大魔王，但实际进入迷宫探索后你才会发现，要想向迷宫的更深阶层探索就必须不断更新通行证，而这一点恰好又与





玩家消灭敌人的数量直接挂钩。换句话说，游戏所谓的“自由创建迷宫”其实在实际的攻关过程中存在很多局限性，玩家的主要目标就是要合理利用目前手中的建筑材料来构造出让新敌人出现特殊地形，否则游戏的进度将会停滞不前，最终只能在自己所创建的某层迷宫中机械的探索，让“单调”和“重复”

成为你放弃这款游戏的最终理由。

当然以上这种情况只会发生在一些习惯了传统线性游戏的玩家身上，如果你是一位善于思考且拥有一点小小毅力的玩家，那么在不断深入迷宫的过程中，各种环环相扣的系统设定才能让你体会到游戏最吸引人的要素。游戏中当需要获得新阶层的探索权时通常都会接到一个特殊的主线任务，而此时玩家所需要做的除了仔细阅读任务的要求外，也要合理利用“占卜屋”中能够获取的各种情报来更新任务的详细说明，最终让特殊怪物的出现条件浮出水面，用简单的推理来获得最大的成就感。另一方面，随着迷宫阶层的不断深入，玩家能够放置的建筑材料和装饰素材也会大幅更新，不但一些经典角色扮演游戏中的场景会在属于自己的迷宫中一一重现，不断翻新的敌人和掉落的素材让玩家在角色育成上有了更大的发挥空间，用更强大的实力和敌人战斗才是体现游戏爽快感的精髓所在。

当刷成为习惯

鉴于游戏的特殊设定，最后不得不提的自然是让人欢喜让人忧的“刷敌人”。因为在迷宫中玩家所需要满足的并不仅仅是地形这一要素，在属性周期的作用下，每一天玩家会遭遇的敌人同样会出现多种变化，并最终影响玩家的探索进度。当然如果你并不是喜欢速攻的玩家，这样的设定无疑给了你一个“每天玩本作十几分钟”的理由，所以这也不难解释很多玩家将系列作品评价为“常玩常新”的原因，本作的另一大优点莫过于此吧。





有爱度 ♥♥♥ **点评人** 晴天

感叹时刻 对于在短时间内制作攻略的晴天来说，本作无疑是“天使与恶魔”的共同体，一方面丰富的收集要素让人欲罢不能，另一方面又因为各种条件的限制让关键的怪物迟迟不能出现。虽然每次突破难关时都会获得很大的成就感，但和之前连续长时间的奋战比起来，这种快感无疑是短暂的，用本作来表达所有制作攻略者“痛并快乐着”的心声应该是最合适不过的了。

努力在游戏中寻找惊喜，未果……

生化尖兵

Bionic Commando

机种 PS3/X360 **厂商** Capcom **类型** 动作射击 **发售日** 2009年5月19日



这个游戏会“雷”。在《生化尖兵》还未发售之前，许多玩家都发出了这样的论调。其实我个人也不看好这款游戏。当然，秉承着“不要看广告，看疗效”的原则，在游戏发售后，我第一时间投入到了《生化尖兵》的战场当中。一进入游戏，UCG编辑的普遍反映就是“画面不行”，不感兴趣的人纷纷散去，场面十分凄凉。倒是小编雷电经过一段时间体验后感叹：这个游戏室外场景真美啊！就是听到他这句话才坚定了我通关的决心。就个人感情而言，面对这款阔别20年后重生的作品，我非常希望《生化尖兵》成为一款惊世骇俗的大作，直到我将这款游戏通关，我都一直努力在游戏中寻找惊喜，只是……

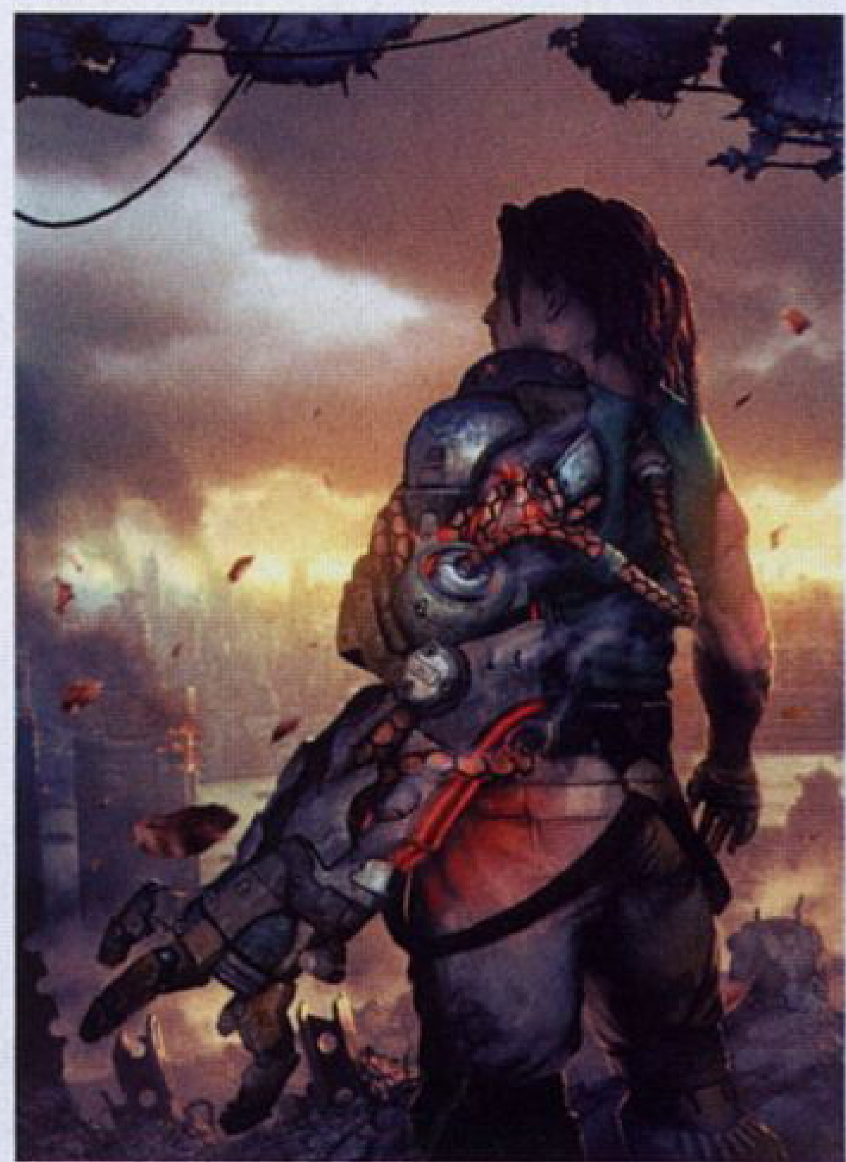
说到这游戏的画面，可能只会在一瞬间才让我感觉到这游戏画面还不错，不过更多时候我感觉到的是场景严重的堆砌和缺乏艺术构思的设计，画面宏观上来说算是及格，如果讨论到局部细节，那完全经不起推敲。如果你了解原FC版《希魔复活》，现在回想起来都会令你赞叹，1988年的游戏居然能够有这么多超前的设计和构思，比如主角的半生化半机械手臂，游戏的故事设定，黑客系统，中立区等等。相比之下，《生化尖兵》可比它的前辈差了十万八千里，该继承的没有很好的继承，该发扬的没有发扬出高水平，再加上种种不到位的设计，最终使得它只能被盖上“雷”的印章。



《生化尖兵》带给玩家的全新体验不多，主角的那套机械手臂是最鲜明的设定，然而这最鲜明的设定如今也不能算是独树一帜，因为在3D时代，荡来荡去的畅快感已经被《蜘蛛侠》系列”刻下了深深的烙印，难怪有网友戏称本作是“机械蜘蛛侠”。当然，《生化尖兵》这种抓取、摆荡的感觉比《蜘蛛侠》系列”做得更加到位，主角在空中摆荡的重量感制作得很好。《生化尖兵》主要败在战斗上，特别是枪战部分简直是画蛇添足，不但武器种类少得可怜，而且子弹量极其吝啬。结果后期战斗强调用机械手臂抛物砸人，此招一出，枪战基本被废掉了，真是情以何堪啊！

或许如何让《生化尖兵》大放异彩，Capcom本身也没有太大把握，与其这样不如直接外包出去节省成本，所以近几年和Capcom关系密切的GRIN承担了开发任务。唉，这也是本作破败的原因之一吧。最后我还是要肯定一下《生化尖兵》的音乐，由于采用了原FC版本《希魔复活》多段背景音乐的混音版，所以游戏在音乐方面的素质得到了很好的保证，这也让人感叹，过去动作游戏在旋律的把握上确实比现在强不少啊！





有爱度 ♥♥♥ **点评人** ACE飞行员

惟一兴奋时刻 当遇到那条从地下窜出的机械大虫时，体内的战斗欲望稍有所点燃。

非 FANS 不能玩也

战国 BASARA 战斗英雄

战国 BASARA BATTLE HEROES

机种 PSP 厂商 Capcom 类型 动作 发售日 2009 年 4 月 9 日





《战国 BASARA 战斗英雄》的公布，令我有一种“总算来了”的感觉。谁都知道没有《无双》就不会有《战国 BASARA》，既然如此，眼看着《无双》在 PSP 上推出的作品数量都接近两位数了，《战国 BASARA》PSP 版却死活没动静，着实让人意外。

不过《战国 BASARA 战斗英雄》的类型却是让很多玩家（包括我）没有想到。照说《无双》都能在 PSP 上演绎得活灵活现，《战国 BASARA》应该也没有问题才对。结果小林裕幸偏偏搞出一个对战为主的游戏，让玩家的满腔热情一下子被浇息了一半。

实际玩到游戏后，游戏的素质则是比想像中的还要低。最不能忍受的就是各角色的固有技被删到 2 个，还没有婆娑罗技。《无双》如果只有 C1、C2，没有无双乱舞，那还能叫《无双》吗？同理可证，本作也不应该叫《战国 BASARA》。

游戏的系统基本上就是过去的 PS2 版，只是加入了一些新要素。不过有些设定放到动作游戏里没问题，放到对战游戏里就比较恶心了。比如 BOSS 倒地起身时的无敌时间，还有爆气后的能力加成。很扯的是游戏还非常强调 2 对 2，你技术再高，遇到猪一样的电脑队友也没用。电脑爆气后两三刀就能秒掉你的电脑队友，然后就白打了。当然和朋友双打的话就不存在这个问题，不过问题是游戏做成这样谁还愿意多打？

不过我身边倒是也不乏玩得很开心的人士，其理由也很单纯：语音多，故事好，满足了！这倒也的确是本作的一大亮点。本来系列的声优就很强，到了 PSP 版上并没有因容量限制而删除语音，依然做足了各角色的故事，而且还是原创的，这点的确胜过光荣不少。也就是说，这款游戏尽管让不少普通玩家不满，但 FANS 还是能找到莫大乐趣的。只不过如此一来，本作就变成一款 FANS 向作品了。

本作从诞生开始，便具备了 FANS 向作品的特质，比如华丽的声优阵容、强烈的角色个性、大胆的故事背景以及层出不穷的周边等等。尽管系列只推出了 3 作，已经培养出了一批死忠。回头来看，本作的确素质不高、口碑不好，不过这和大家事先过高的期待也有关系。很多人大概都是以《无双》PSP 版为标准，来衡量本作的吧？其实“《无双》系列”在掌机上也出过很多劣作，例如 GBA 版、NDS 版还有麻将版，只不过系列作品数量众多，因此很快就被人淡忘了。因此对于“《战国 BASARA》系列”，我还是很有信心的。

当然本作我是不准备再碰了，一句话总结——非 FANS 不能玩也。

有爱度 ♥♥♥ 点评人 纱迦

忐忑时刻 每用一个新人，我的心里都是忐忑不安的，因为我不知道这个人还剩哪两招。可怜的上杉谦信就是这样被彻底废掉了……

马赛克画风的逆袭

勇者 30

勇者 30

机种 PSP 厂商 MMV 类型 角色扮演 发售日 2009 年 5 月 28 日

全方位出击

如果你对“《勇者别嚣张》系列”情有独钟，那么你一定不会拒绝同样是走“马赛克画风”路线的本作。和前者单纯的策略游戏相比，游戏最大的特色就是融合了角色扮演、射击、即时战略这几大主流的游戏类型，不但满足了不同领域玩家的需要，简单操作所带来的纯粹快感也一定能让你找回曾经在红白机时代，对着满屏幕的“蝌蚪文”仍玩得不亦乐乎的美好时光。

游戏的故事模式共分为六大主题，其中“勇者 30”由于和标题一致，所以内容自然也是最丰富的，玩家需要操纵勇者在总计 50 个小关卡中完成各种简短的剧情来打开通往魔王城的通路，最后消灭魔王阻止其毁灭世界。和“《勇者斗恶龙》系列”等“始祖级”的日文角色扮演游戏相似，“勇者 30”模式对同类游戏的经典要素进行了巧妙的浓缩，玩家即便对日文一窍不通，也可以遵照“与所有 NPC 对话一遍”的铁则来获取过关的必要提示，甚至在面对 BOSS 有困难时还可以祭出“练级大法”，为前进的道路扫清最后的绊脚石。“王女 30”和“魔王 30”模式在整个游戏中属于追求爽快的典型，只要了解射击和即时战略游戏的基本规则，绝对不会出现卡关的现象，而最后比较值得一提的是“骑士 30”和“勇者 3”这两大模式。前者需要玩家掩护贤者咏唱完 30 秒的神圣魔法，合理利用地图上的地形和工具，以及巧妙设置陷阱来拖延敌人进攻的步伐处处都体现出超高的策略性；后者则用时间限制对玩家的操作提出了更高的要求，如果你想追求极速过关，那你肯定会发现该模式更像是一款动作游戏，预判敌人出现的地点，在村庄间移动的滴水不漏都是缩短过关时间的关键所在。



此 30 非彼 30

相信很多玩家在接触本作前都有一个疑问，那就是“30 秒”对于一款角色扮演游戏来说真的是一个可行的数字吗？在这不经意就从我们身边溜走的短暂时间里，玩家到底能做的有哪些？其实游戏并非真正将玩家的过关时间限制在“30 秒”内，因为利用村庄的女神像玩家可以不断地恢复时间，便于更全面地探索关卡地图和触发事件，而同一个关卡的过关方法在后期还会出现很多变化，这不但影响着你所能获得的称号，接下来你将会挑战哪个分支关卡也与之互相关联。因此将“勇者 30”模式的所有关卡串联起来，从表面的通关时间来看可能也就 10 个小时左右，但要完成所有的收集要素，实际玩家花费的时间并不会比一款正常长度的角色扮演游戏少，尤其是在时间和各种限制条件的双重作用，玩家也需要充分开动脑筋来寻找过关的最佳方法，非惟一性自然也给了更多玩家交流的空间。





有爱度 ♥♥♥♥ 点评人 晴天

挑战时刻 由于官方在游戏发售后推出了“成绩排名”的联动活动，所以晴天也一直试图在“勇者 3”模式中创造更短的成绩。在这里也不妨和大家分享一下自己的心得，那就是一定要熟记敌人固定出现的地点，以及战斗时必须使用 × 键加速争取时间，当然如果大家有什么极限视频也欢迎来信和晴天交流，让我们一起为成为“最速勇者”而努力吧！

邪道中的极限之道《女神侧身像 2》之纵览 51 周目



文 雷札德 美编 木仙

游戏时间：2000 小时以上

《女神侧身像 2 希尔梅丽娅》(以下简称 VP2) 可谓是 PS2 末期的一款 A・RPG 巨作，3A 为其系列设定的战斗系统可谓博大精深，令人赞叹之处比比皆是，其中的奥妙在这里就不多费口舌了。回想当年 VP2 刚发售之际，各大论坛讨论得热火朝天，做为这个系列的拥护者，当时真是废寝忘食地连续奋战多夜，最终 BOSS 雷札德也在我意料之内，但没想到其笑声是如此之有才，子安武人的配音真是太绝赞了，尤其是与蕾娜斯之间的暧昧台词，看得不乏令人一笑。这款 VP2 最终获得了将近 75 万的销售佳绩，其另两大代表作品：《凡人物语》、《星海系列》均有着令人满意的销量与口碑，“3A 之出必属精品”一说也广为流传，当然之后的《无尽隐秘》与《最后的神迹》不算……

关于 VP2 极限研究类的心得数不胜数，其中包含了这些玩家对于游戏的爱与执念，原 levelup 论坛的 NEW_TYPE_D (同时也是笔者的老友) 与 NDR 协力的最速通关也曾轰动一时，一个好游戏值得我们去深入的地方真是太多了，趁着 6 月 22 日截稿之日，同时也是 VP2 发售 3 周年之际，作为一个 VP 系列的真饭，在这里为各位引出自己的 VP2 第 51 周目通关心得，如果各位看官满意的话不妨再重温一下这款经典之作，相信定能让你再次发现游戏中的乐趣吧。(图片均为屏摄，如有模糊还望见谅)

写在最前

这次 3A 对于 VP2 的难度设计可以说是有史以来最高的，敌人的能力会一直强化到 50 周目，具体如下。

第 51 周时敌人相比第 1 周时的能力变化	
HP	15.9 倍 (小队长单位为 26 倍)
ATK	26 倍
MAG	26 倍
HIT	6.1 倍
AVD	1.3 倍
RDM	1.3 倍
RST	1.3 倍



▲到达记录点前的教学战就已经打了 16 分钟了。

相信这样恐怖的数据让人看了都觉得脑涨吧(在 51 周目第 12 轮红莲迷宫里的 BOSS 其 HP 几乎都是上亿的)，不过结合在长期实战中总结来的经验，活用游戏的系统与道具，想要突破最高的 50 周目也是可行的，但前提是必须非常了解整个游戏，包括一些道具性能、战魂解放、BOSS 弱点、招式倍率等等，最重要的当然是要有爱！好了，废话不多，正文开始。

注意

①第 3 章前是最难的部分，由于是第 51 周目，3 章前不刻意练级并直接进入 BOSS 战。

②魔晶石与经验加倍的道具要用在刀刃上，避免等级不够再反复打怪浪费大量时间。

③白银リシェル、重战士クラッド和斩铁姬セレス这三个战魂一定要收到。

④ 3A 纹章是一定要拿到的。

⑤要有耐心。

第51周 全流程心得

Chapter1 神に叛きし者

港町ゾルデ

①港町ゾルデ记得看诗句。

②可以先买几个重生之羽应急用。

王家の地下道

①王家の地下道内不必和怪物多做纠缠，拿完宝箱就可以直接 BOSS 战了，记得战魂一定要收到白银リシェル和重战士クラッド。

② 第一个 BOSS 的 HP 高达 21623，目前全队攻击力最高的还是女主角，白银リシェル和重战士クラッド是必须上的，另一个推荐用米特拉。



▶刚打完第三章就已经用了 3 小时 35 分钟。

在黑暗中绽放光芒

星际传奇 突袭黑暗雅典娜

The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena

机种 PS3/X360 厂商 Atari 类型 主视角射击 发售日 2009年4月7日



黑暗中的野兽

雷迪克（Riddick）是一个眼睛被改造过的男人，对于光非常敏感，拥有夜视能力（Eyeshine）在黑暗中也能看到周围的事物，而由此带来的缺陷就是在光线稍强的地方就需要佩戴护目镜。光头、黑镜、肌肉、无表情、对敌人毫不留情的雷迪克形容自己为潜伏在黑暗中的野兽，随时会对猎物露出獠牙——手中的新武器Ulaks。

同为电影改编作品，《星际传奇》的系列游戏只是借用了电影中的角色和世界观，游戏的故事则是完全独立的，因此与《金刚狼》稍显不同，本作更接近原创的作品。游戏的剧情虽然比较老套，就是有仇报仇，二话不说，就一个字“杀”，但是因为范·迪塞尔精彩的演出让平淡的情节有了看点，亲自为主角雷迪克的配音受到广泛好评，当游戏中的战火停下的间隙，他低沉的声音在漆黑的空间中回荡，相当震撼。

潜行暗杀才是正路

作为系列第二作，光盘中还附带了系列第一作《逃出屠夫湾》使用全新引擎的重制版，可以说是非常超值，玩家可以从重生的第一作玩起。

流程中武器的弹药很少，主角的血很少，加血也很少；敌人很多，敌人的火力很猛，正面冲突时敌人的防御力很高，所以正面迎战在本作中并不是什么好主意。其实，游戏基本分为两部分：初期没有远程杀伤性武器，倒是有一把麻醉枪可以配合你的数种近战武器和“一闪”的能力完成潜入行动；后期武器稍多，但是也要利用黑暗隐藏自己的行踪才能顺利通关。黑暗是游戏的主题，潜行是本作的核心，当然你可以打掉场景中的灯在黑暗中接近敌人（有些像《分裂细胞》），从背后一击毙命，这样效果最好。

守旧还是特色？

游戏的画面整体效果不错，但是和其他的次世代“精致”的作品不同，粗线条的感觉比“虚幻引擎3”还要明显，大块的金属质感十足，宇宙飞船和外星的环境都描绘得很有特色。游戏中完全漆黑的影子边缘过于整齐，在任何情况和物体表面都是一样的黑，显得突兀，没有软阴影的层次感。

在黑暗中潜入的想法不错，但是实际实行得并不十分完美。一方面是潜行状态的描述太少，你需要自己观察那些被漆黑影子覆盖的地方，然后躲进去，虽然有蓝色和正常色的画面颜色变化表示当前状态，但是你仍旧不能完全确定敌人是不是会发现你。另一方面，敌人的AI也是广受质疑的焦点，他们总是傻傻地走来走去，虽然这和Drone这个被控制的角色设定有些般配，但是他们总是不按常理出牌，这也和潜行状态不明确有一定的关系，有些时候他们会隔着墙看到我们，有时候就在他们面前也无动于衷，甚至看到自己人的尸体也没什么反应，那我为什么还要费力气冒着被发现的危险缓慢地搬走尸体呢？

虽然如此，作为一款基本全靠玩家自己对环境的观察来实现的潜入游戏，“静如处子，动如脱兔”用来形容整个游戏的过程再贴切不过了。

有爱度 ♥♥♥♥ 点评人 雷电

难忘时刻 小女孩玲的母亲被杀害时，雷迪克给玲讲对待恐惧的方法：“不要害怕那个怪物（恐惧），你会随着时间流逝慢慢习惯它的存在，控制它，驾驭它……最终释放它。”这就是这个男人面对恐惧的方法，这就是雷迪克之所以成为今天的这个“他”的原因。

换了汤又换了药

真·三国无双5 帝国

真·三国无双5 Empires

机种 X360/PS3 厂商 Koei 类型 动作 发售日 2009年5月28日

其实要想在今年内做出《真·三国无双6》并不是一件很困难的事情。只要把《真·三国无双5》那些众所皆知的糟糕之处改善，并加上《真·三国无双3》的自创武将、《真·三国无双3 猛将传》的修罗模式、《真·三国无双4 猛将传》的立志模式以及“《真·三国无双 帝国》系列”的争霸模式，最后再加上设置合理的高难度以及充满挑战的最强武器拿法，《真·三国无双6》就出来了，而且必定既叫好又叫座。

以上为名副其实的YY。上面列举的诸多内容，如果能有两条被未来的《真·三国无双6》采用，便已经可以称得上是奇迹了。这么多年的《无双》玩下来，感觉光荣在对待这棵自家最大的摇钱树上，还真是功利化到了极点。

光荣的一大特色就是，同系列的不同作品之间一定要有很大的不同，这个特色一直保留到今天。这当然是个不错的要求，但问题是为了保持不同，之前作品明明有很多优点，却不会被保留到新作之中，这就很让人无语了。就好像这次初玩《真·三国无双5 帝国》时，一开始很为武将篇的种种创新系统惊讶了一阵子，但后来通了武将篇之后打君主篇，才发现这君主篇比起《真·三国无双4 帝国》来说缩水了不少，战略性大幅降低，简直比《真·三国无双3 帝国》还弱智。

这一作去掉了武将占城的系统，这使得玩家麾下的武将数量锐减。再加上强到逆天的免战卡片，使得玩家无论身处何地，均可放心建设自己的国家。而建设的内容，也被极度简化为金钱和武器两个方面，毫无治国的感觉。游戏在战略方面没有任何难度，真正的难度还是高难度下敌将超高的攻击力。这一作的战略性创下了系列最低的记录。

为何一方面进化之后，就一定要削弱另一方面呢？相信不光是我，很多人都有这样的疑问。至于不同作品之间的“老死不相往来”的情况，就实在是太常见了。像《战国无双》1代，甚至连最基本的双打设定和成长系统都要搞得刻意不同，令无数玩家高呼看不懂。有很多人指责“《无双》系列”是代代换汤不换药，其实这还真是冤枉光荣了。光荣每次可都是连汤带药一块儿往外泼的，不管上次的药有多见效，都照泼不误。







有爱度 ♥♥♥♥ 点评人 纱迦

被雷时刻 把官方免费下载的服装下回来一看，居然是一套中世纪欧洲王妃装和国王装，相信任何人看到之后都会被雷到不行。

攻略要点 这个BOSS移动速度很慢，一开始的长条状攻击可以躲在树后，等其冲过来后R1冲刺到它的侧面或者后面，这里有两种方法可以选择，第一种是直接打它的尾巴，注意BOSS尾巴的攻击判定是看不出来的，只有靠玩家的感觉，带上米特拉就是为了增加攻击范围。等其破坏部位后我们就可以一直绕它身后回复AP慢慢打死它了。第二种是破坏其两侧的装甲，一侧的装甲很好破，只要围着BOSS的侧向蓄满AP再反复打就行了，女主角目前是攻击力最高的，把默认的最后一招换到第一招上。装甲有两部分组成，一部分是后半块上白色的片状，粗略估计有1000HP，打完后再打剩下的那块，粗略估计一下也有1800的HP，成功后BOSS的一边已残废。要破另外一侧的装甲很有难度，当破坏白色的片状部位后，BOSS会使用一招扇型的攻击，正前方135度内都有攻击判定。我方的位置必须是在BOSS的侧后方，太靠后可能会被尾巴打到，太靠正侧面的话这招扇型攻击就是全秒我方的，只要再把这个部位破坏的话，BOSS就没什么威胁了。



Chapter2 ディパンの暗

ディパン城下町

①记得在民家里看诗句，第2章一过就无法再看了。

②如果前一场BOSS战有消耗重生之羽的话可以在装备店补充一下。

ディパン地下研究施设

①刚下楼会有一场强制战斗，难度不算高，但非常消耗时间，基本上4个骷髅打出60个魔晶石没什么问题。

②这里有一个经验加倍的道具一定要入手。

③BOSS战只需要让白银リシェル和重战士クラッド上场即可，クラッド装备ATK×1.2的技能，并把招式的第3招换上来。

攻略要点 BOSS的HP有38160，开场后先冲刺到它的背后，把队伍分为两队。白银リシェル直接躲在后面的角落里，让クラッド一人对付BOSS，这个BOSS最大的难点就是在其HP过半后会使用一招全屏攻击。クラッド绕BOSS身后，攻击BOSS触手上的发光体，加上武器一刀能砍掉BOSS65左右的HP，AP没了就在其身后绕，在其HP不到一半前就能把触手砍下来了，然后BOSS那招全屏范围的攻击就不会出现了。



▶打到这时已经砍下BOSS的2条触手了。

Chapter3 巡る思惑

コリアンドル村

①这里有个"金の卵"记得向鸡要。

②和拿着鱼杆的村民对话后出现新的迷宫"苍枯の森"。

セルドベルグ山岳遗迹

①斩铁姬セレス一定要收到。

②把封印石"剑の加护"返还掉(魔晶石不够的话可以稍后再来)。

③BOSS战只要让重战士クラッド一人上场即可，装备招式都为吹飞，自带"剑の加护"的封印石。

攻略要点 BOSS的攻击范围比较大，开战后可以使用一些道具来把它的攻击模式切换掉，然后把它引至场景边的悬崖处，绕其侧面攻击一轮即能把它打落山崖，没有任何难度。



苍枯の森

①迷宫中的封印石"毒针の加护"一定要拿上。

②BOSS战让白银リシェル和斩铁姬セレス两人上场。

③BOSS战中使用经验加倍的道具。

攻略要点 BOSS的HP有89040，但说来也很比较简单，首先把BOSS打成中毒状态，然后拉开距离后冲刺进角落里，这样BOSS会有很大几率卡位在原地打转，然后只要等着它被毒成1滴血就行了。记得在战斗中用一个经验加倍的道具，打完后把白银リシェル解放掉，而斩铁姬セレス还差一点经验就能升到10级了。



ヴィルノア

①在这里适当地补充道具。

②在酒场里对话可以触发分支迷宫"トゥルゲン矿山"。

アウドゥーラ水上神殿

①迷宫中一定要拿到+50HIT的"魔眼のピアス"，非常重要。

②把"龟裂の戒"放在台座上来降低BOSS的RST与DEF。

③把迷宫中的封印石"冰の加护"拿下来。

④解放白银リシェル的经验之书给レザード用。

⑤BOSS战要带上斩铁姬セレス与レザード，打完BOSS后斩铁姬セレス升到10级就可以用会心切断部位来凹等级了。



▲打到这时千万别去开水门，不然后果很可怕。

攻略要点 这个BOSS的HP有159000，切记不要打开水门，把队伍分为两队送去两个角落里，手控レザード。在不开水门的情况下敌我双方都是无法攻击到对方的，按住L3多等待一会，这个BOSS会有侧向你的时候，这时两下R1冲刺过去放菜单魔法サンダーストーム，单发能打掉它55HP左右，非常消耗时间。大约重复2小时后BOSS残废。接下来随便怎么打吧，BOSS只有躺那等死的份了。

サーマ砂漠

①重战士ザンデ一定要收到。

②用斩铁姬セレス的会心切断部位技能把ザンデ和ミトラ带到12级左右(ザンデ练出ATK×1.2的技能)，ミトラ12级出的マイトレインフォース能增加我方一人的ATK1.5倍。

③让ザンデ装备勇气技能来凹出异常状态"沉默"。

スルス火山洞窟

①台座放上质量减轻的封印石"轻き绵埃の戒"。

②ザンデ所有招式均为吹飞。

③解放クラッド拿到大剑シルバークラッド(ATK130)。

④BOSS战让重战士ザンデ和ミトラ两人上场，ザンデ天生有对巨大系敌人伤害加成的技能。

攻略要点 由于スルス火山洞窟的BOSS是有两个形态的二连战，同时也是前3章中最难的BOSS，所以战前需要做好充分的准备，装备和技能要发挥出角色的最大攻击力。



①去苍枯の森打出一个"大ワシの心脏"(ATK提升15%)。

②去苍枯の森打出一个"ブリリアントピースメーカー(HP减少时全状态增加)"。

③ザンデ装备大剑シルバークラッド，技能为ATK×1.2，对巨大系敌人伤害增加，四个首饰分别为"魔眼のピアス"、"大ワシの心脏"、"ブリリアントピースメーカー"和"虚ろの壳"。

第一形态的BOSS非常简单，首先让ミトラ给ザンデ加上ATK×1.5的辅助魔法，ザンデ绕BOSS背后攻击，一刀能砍掉它将近3000的HP，一轮AP用完后大约能打掉它27000左右的HP，BOSS的攻击由于有地势差的优势完全打不到ザンデ，反复几轮即可将其放倒。BOSS的第二形态最有难度，要求用吹飞招式把BOSS打到最远处来躲避它那招大范围的圆形攻击。在吹飞中要注意别碰上柱子，BOSS的圆形攻击要用魔法或道具来切换掉，万一失误的话还是有米特拉可以救的。



クレルモンフェラン

①去民家看诗句。

②去宿屋对话后出现分支迷宫"昏き妄执の馆"。

クローサス森林遗迹



①重战士必须收到アドニス。

②打开通路必须要用到三个封印石,用"剑の加护"和"重き黑锚の戒"再加上迷宫中的"土の加护"。

③レザード等级15以上。

④BOSS战让レザード和随意一人上场。

◀用单发的エクスプロージョン炸出70个魔晶石不成问题。

攻略要点 BOSS的HP有349800,看上去很高,但只要破坏有效部位的话,在HP过半之后便能直接解决。开战后把BOSS引至场景中央的岩石处,然后冲刺到岩石的另一侧,把BOSS卡位在岩石这无法移动。之后只要打开菜单连续用范围魔法エクスプロージョン轰炸BOSS即可,有条件的话最好再带上"炎の加护",BOSS的任何招式都打不到レザード,HP过半后身体部位直接被破坏。

昏き妄执の馆

①封印石"经验を贪る貘の理"必须入手,方便在奉龙殿刷级用(魔晶石不够的话回去丧失の森刷)。

②在台座上放上质量増加的封印"重き黑锚の戒"。

③BOSS战让レザード与ザンデ上场。

攻略要点 本战的难度并非BOSS本身,而是它身边的几个杂鱼,在51周下这些杂鱼非常讨厌。开战后先让レザード用毒魔法ポイズンブロウ去毒杂鱼,毒中后撤回到铁门处。体型巨大的バーサーカ-HP高达5位数,而且非常有可能冲上来,可以丢一个攻击道具让其沉默,然后卡死在角落里,毒杂兵这个过程非常漫长,需要毒上个1小时左右。当清理完杂鱼后就简单多了,ザンデ一人绕BOSS背后砍之,其一招无耻的浮空撞顶攻击由于装备了质量増加的封印石后完全对我方无效。

龙の墓场

①マジックバンクル(MAG+30%)一定要入手。

奉龙殿

①刷螃蟹练级,具体方法先让斩铁姬セレス带着レザード双练,目标自然就是收到重战士那个房间里的怪物,セレス装备会心切断部位技能,配合"するどい矛先"来提高会心几率,当レザード升到38级时就能用即死魔法更有效率地练了。

②レオーネ和アリューゼ离队后留下的武器一定要入手。

③BOSS战前有几场强制战,全部用レザード的即死魔法直接秒杀敌小队长。

④BOSS战レザード一人上场即可,等级55,装备"ブリリアントピースメーカー"、"漆黑の结晶(异常状态提升全能力)"、"マジックバングル"和任意一个提升MAG的首饰。技能为MAG×1.2、"アンホーリィスレイヤー(不净系伤害加成)",如有条件还能再加一个"オーバーロード(MAG×1.5但有误伤)",封印石为"炎の加护"。

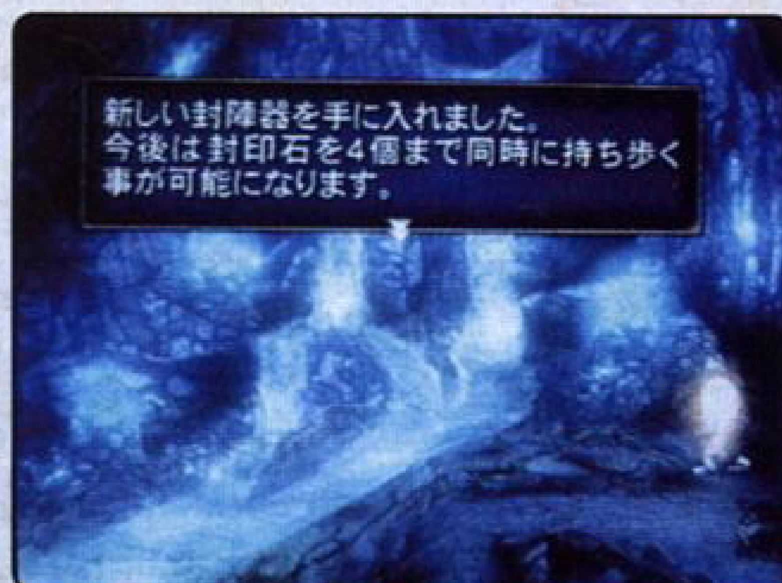
攻略要点 这个BOSS移动缓慢,虽然HP有588300,但完全没什么威胁可言。开战后先破坏3个台座,这样BOSS的能力就会大减,使用MAG×1.5的辅助魔法增加自己的状态,然后拉开距离后一个菜单魔法エクスプロージョン,背后一击能打掉15000左右的HP。BOSS的攻击方式大多为长条直线型,可以直接冲刺到近身绕着它回复AP,BOSS的大魔法范围较大,要用辅助魔法来切换掉其攻击方式,好在这里的场景也够大的。





◀如果破坏BOSS的尾巴后,攻击判定就会变得非常奇怪。

トゥルゲン矿山



①来这的目的是为了拿到最后一个封阵器。

②BOSS消灭后返回ヴィルノア触发二期任务。

③一期与二期的BOSS打法相同,レザード与アドニス上场。

▶消灭后入手最后一个封阵器。

攻略要点 这个BOSS没有什么难度,HP也不够看。开战后先用レザード的传送魔法把周围的蜜蜂传送掉,BOSS则让アドニス绕背,然后用大跳砍攻击BOSS,HP过半前就能搞定,BOSS那招大范围攻击是不会出现的,二期BOSS的战法相同。

Chapter4 神々の袭击

王家の地下道

①BOSS战アドニス一人上场,装备招式"ブラッディカスケード(AP13)"、"大跳砍(AP9)"和"オーバーレフト(AP6)",三招全能打出命辉石,再配合AP-20%的道具可以说接近于无消耗AP的攻击了。

攻略要点 BOSSウル的HP其高无比,居然有858600,但本战的难点依然还是在那个杂鱼处,51周下这个杂兵有70000左右的HP。开战后先去对付杂鱼,AP13那招一击浮空,二击正好砍到他手上的刀,5下便能把他的武器打下来,然后他就跑了。接下来一对一就非常简单了,先绕背对BOSS使用沉默的道具,这样他的治愈天使就发挥不了作用了,之后绕着身后慢慢攻击即可过关了。



ディパン城广场

①BOSS战让アドニス与レザード上场。

②在道具商人这可以多买些道具回复一下。

攻略要点 BOSSガイン与ウォルザ的HP不怎么高,先让レザード使用魔法反射,然后打上一段时间再放沉默魔法把ガイン沉默,之后的战斗就很轻松了,惟一需要注意的是这两个BOSS都会拿杖近身攻击。

ディパン城大厅

①战前准备大量的重生之羽。

②此战主打"炮灰战术",所以需要4人上场,以アドニス为主攻。

③レザード与ディラン离队后的道具一定要拿到。

攻略要点 本场BOSS战的难点颇高,开战后分为两队,手控アドニス,先把队员送去四个角落,注意必须要保持两个人的生存单位,并且要分散アーリィ的注意力,アリューゼ落单后就绕背,配合AP-20%的道具,用アドニス的三招一轮一轮攻击他,身位选择恰当的话一下能抽掉他2/3的HP,AP-20%的道具和AP全回复的道具大概有4个,要好好珍惜,重在干掉アリューゼ。AP没了不要硬拼,逃跑就是了,让炮灰们顶着,然后跑去另一边再救就行。有2个人活着就有安全性,毕竟都是人型,绕背不是每次都准的,加了"魔眼のピアス"还是有被反的几率。再干掉了アリューゼ后一切就好办了,アーリィ再怎么厉害决技也只能打一个人,绕身后回满AP就是三连,中了她的决技后让其他人救起来再反复打。





Chapter5 見えざる手

精灵の森

①这里要打出衰弱时大幅增加攻击力与会心的首饰“フェイタルシード（怪物ミメティックフラワー掉落）”。

②尽量保持以衰弱的异常状态来结束BOSS战。

③BOSS战以アドニス为主力，只使用消耗AP9的大跳砍，其他再带上随意几个队员。

攻略要点 BOSS在HP过半后会使用雷属性的大魔法，这招足够全灭我方了，但BOSS本身不会移动。开战后先破坏全部的台座，之后冲刺到BOSS前用跳砍攻击，准确命中BOSS的头部，一击能够砍掉约20000左右的HP，这样在其HP过半前即可解决。如果アドニス一躺下，立刻让其他人救起来，如此反复。

狭间の洞窟

①再次回到这里后会有场强制战，非常简单。

②以最快速度突破这里，路上的敌人直接用即死放倒。

彩虹桥

①第一场强制战没有难点，直接绕小队长身后，然后使用沉默的道具。

②第二场强制战是次元魔物，这个BOSS的HP虽然多，但非常好对付，推荐吹飞。

③第三场BOSS战也同样使用4人的炮灰战术，アドニス的招式全为吹飞。

攻略要点 本战ヘイムダル会带着三个杂鱼出场，开战后先分队躲进角落里，吸引BOSS ヘイムダル的注意力。接下来以队友倒地为代价回复AP，同时干掉三个神族护卫兵，当和BOSS一对一时就简单多了，可以用吹飞把BOSS打得毫无还手之力，破坏他右侧的镜片后ヘイムダル的决技都无法施展，惟一有威胁的只有那招“无限阵”。



神界アスガルド

①在这边商人处可以买到很多实用的道具，例如紧急回复AP、AP消耗减20%的道具等等。

②“瞬弓ブルーゲイル”必定要入手，这样就可以配合会心切断部位来打首饰了。

ユグドラシル

①“炎衣フレイムミスト”一定要入手。

②封印石“锐剑の理”一定要返还。

③BOSS战让重战士アドニス上场，并且装备技能勇气，另一个同伴装备炎衣，其他随意。

攻略要点 奥丁的HP已经高达954000了，但其移动速度是最大的弱点，在51周下奥丁的异常状态抗性很高，用毒的办法是行不通了，还是推荐绕背攻击，就算绕背后奥丁的反击率也很高，还有一招雷属性的魔法是必死技，装备勇气技能也只能挡住一下反击，如果アドニス躺下了要马上救起来，之后放慢攻击的速度来保证道具槽的回复，HP过半后剧情，之后的战法还是一样。



ユグドラシル后半段

①拿戒指处有场BOSS战，这个BOSS完全不够看，绕其身后能把它活活砍死，AP没了就用一个紧急回复AP的道具。

②这里可以打出重要道具“ヴァンパイアクロー（消耗5%的HP来提升50%的攻击力，ヴァンパイア掉落）”。

ヴァルハラ宫殿

①把封印石“常に常とする理”放在台座上。

②把圣属性的封印石“圣光の理”换下来。

③BOSS战アドニス与随意一人上场即可。

攻略要点 フレイ惟一有威胁的就是一招土属性的范围魔法，战前可以把土属性的抵抗加到100%，拿下“圣光の理”就是为了让フレイ的物理攻击不附加属性效果，这样炎衣就会对其免疫。当其HP过半后会发动决技，之后即可过关。

Chapter6 歪みの世界树

レザード・ヴァレスの塔

①封印石“粮なき突击兵の理”必入手。

②路上的杂兵全部用瞬弓ブルーゲイル配合会心切断部位来解决。

③入手封印石后返回奉龙殿打龙肋骨“ドラゴンリブ”。

④返回到港町ゾルデ得到3A的纹章。

奉龙殿

①首饰“ドラゴンリブ”相比“ブリリアントピースメーカー”的优势就是多增加了10%的ATK，在51周目下比较关键，这10%的攻击力足以造成伤害上的巨大差异。

②BOSS战让アドニス一人上场，武器装备“虐げられし者の剑”（ATK850），四个首饰分别为“ブリリアントピースメーカー”、“フェイタルシード”、“パワーバングル（ATK+30%）”和“ヴァンパイアクロー”。

③アドニス技能分别为ATK×1.2、ソリタリティストラグル（带上三个死人）、アンホーリィスレイヤー和ブレイクアップ（破坏部位时BM模式几率增加），招式为大跳砍和AP13两连击。

④封印石只推荐“剑の加护”、“粮なき突击兵の理”与“锐剑の理”，有条件的话可以在台坐上放好“龟裂の戒”。

⑤异常状态的中法很简单，先把圣属性的抵抗加到90%，再装备技能ガードモーション（伤害减轻20%，但受到异常状态的几率上升），如果没信心的话可以再装备技能タフネス（战斗中HP×2倍效果）。

6、去刷螃蟹的地方让白色怪物（名字忘了）的圣属性魔法打一下，这样会中所有的异常状态，之后一个个解除即可，HP要保持在15%左右，这样才能发挥首饰“ヴァンパイアクロー”与“ブリリアントピースメーカー”的最大性能。

攻略要点 开战后破坏三个台座，使用ATK×1.5和AP消耗减20%的道具，把BOSS的攻击方式切换到长条型，BOSS的攻击是有盲点的，直接跑到正面贴着它的头部，正面第一击能砍掉将近85000的HP，第二击将近10万，一轮下来龙头肯定砍掉，暴了会心就可以打到“ドラゴンリブ”了，但BOSS是死不了的，这里需要用运气把它的攻击凹到直线型，这样回复一下AP在下一轮即可干掉它

レザード・ヴァレスの塔

①第一场强制战让アドニス与随意一人上场，把这个人的冰属性抵抗加到100%，推荐自身有冰属性抵抗的弓斗士，或者直接装备“フリーズチェック”×4也可以。

攻略要点 这个小BOSS的HP已经达到了143万，BOSS和杂鱼蝙蝠大多会冰属性的魔法，开战后先引其出冰魔法，之后去杀掉蝙蝠，3刀一个非常轻松，如果一上来同伴就死了的话还是重新读档为好。面对BOSS使用吹飞攻击，避免让它放出其他属性的魔法，当BOSS的HP过低时就会变化成蝙蝠。



レザード・ヴァレスの塔第二层

①第二场BOSS战让アドニス一人上场即可，招式全为吹飞技。

攻略要点 BOSS战很是简单，只要吸引BOSS到平台的边缘处，然后绕背直接把它打下悬崖，非常安全。



レザード・ヴァレスの塔最上层

①战前把一人的土属性与炎属性抵抗加到100%，这个人就是本战的重要炮灰。

②アドニス的招式为吹飞，技能可以自己搭配，对BOSS的克性越高越好，这里我用了ソリタリティストラグル（带上2个死人）、ATK×1.2与マジックスレイヤー（魔术师伤害加成），封印石还是老样子。

攻略要点



レザード的HP一共有228万之多，首先要非常熟悉他的攻击方式，其攻击类别有两条长型判定，一个是炎属性的魔法，另一个是土属性的魔法，而稍微短一点的条型攻击判定则是暗属性魔法，为必死技。其他还有扇形判定的沉默魔法、近身圆圈判定的雷属性魔法，最后就是炎属性的大魔法了。准确判断BOSS的出招，让アドニス近身绕着他回复AP，吹飞攻击一轮打掉他25万左右没问题，如果有条件加上辅助道具的话那伤害就更高了。炮灰的目的是吸引BOSS的火力，只有雷属性魔法、暗属性魔法、和炎属性的大魔法才能灭掉我方一人，出的几率也不高。一个人死了马上去救他，保持2人不死就可以了。



◀到达最后一个记录点的时间为37小时11分。

最终战破灭を求める者

①最终战前把所有的战魂解放，能吃的东西全部吃掉。

②合体女武神为主攻，装备4个首饰分别为"ドラゴンリブ"、"ヴァンパイアクロー"、"パワーバングル"×2，武器装备ヴァルキリーフェイバー（ATK500）。



③技能方面推荐用ATK×1.2、MAG×1.2、ATK+MAG与マジックスレイヤー，封印石为"剑の加护"、"粮なき突击兵の理"与"锐剑の理"。

④另一个同伴装备3A纹章，把炎属性的抵抗加到100%。

攻略要点



最终BOSS的HP有318万，而且只有合体女武神才能给他造成真正意义上的伤害，要做好长期战的准备。BOSS半血前的所有招式都可以绕着他回复AP，范围的土属性和雷属性魔法可以跑开。在HP过半后他会追加陨石大魔法メテオスウォーム与一招大范围攻击，几乎覆盖了一大半屏幕，一旦有人死了需要马上救起来，争取把BOSS的攻击范围切换到可以绕他身后的形状。如果他一直是出大范围攻击的话，那可能会造成道具栏回复速度跟不上，这里可以马上R1冲刺过去打他几下来帮助回复道具栏。如果运气不好连续碰上大魔法和那招大范围攻击的话，多半就需要从新读档了，运气成分是需要一点，但多试几次胜利女神总会降临的。

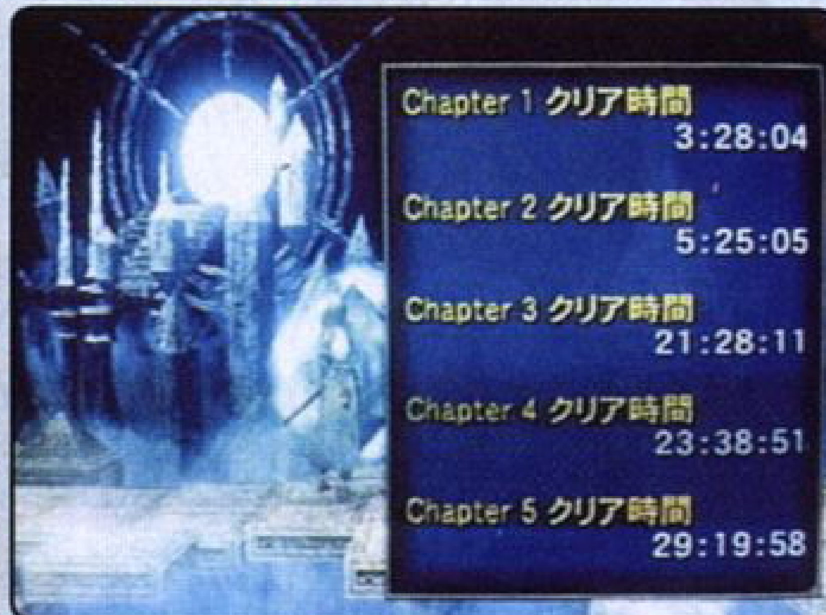
本篇通关后返回标题菜单可以看见魔晶石的上限不会再增加了，50周的确是上限了，但真正的挑战还没开始，想想红莲迷宫内的BOSS其变态程度真是令人生畏。

隐藏迷宫 セラフィックゲート

本篇通关后的一些数据

总的来说，在通关结束后所用的时间比预算时间要长了很多，前3章所用的时间最长，因为没有等级打BOSS大多都非常消耗时间，水上神殿与黄昏之馆最为吃力，但这些打法仍有改进之处，例如水上神殿可以考虑用フィレス的8炎技来打，这样不到1小时内即可解决了，而クローサス森林遗迹的BOSS可以直接切掉其尾巴速战速决，同样的在奉龙殿BOSS战中就可以运用无限连来虐BOSS了，总之能改进的地方还有很多，希望在看了本篇流程后会给喜爱这个游戏的玩家们启到抛砖引玉的功效吧。





红莲迷宫守门人ディルナ

①战前把炎属性的抵抗加到100%。

②"炎衣フレイムミスト"要活用。

③红莲中主要用炮灰战术，即把一人的某几种属性抵抗加到100%，使BOSS的魔法无效，然后回复AP让主攻攻击。



攻略要点

守门人ディルナ的HP共有381万之多，但她的攻击方式不怎么有威胁，把一人的炎属性抵抗加到100%后再穿上炎衣就简单多了，几乎没有什么难度。

红莲迷宫第一层

①加百列・塞雷斯塔的大魔法是炎属性，装备3A纹章是必须的，另外再把暗属性的抵抗加到100%。

②战斗一定要打出"纯白の腰布"。



攻略要点

第51周第1轮红莲的加百列・塞雷斯塔其HP高达636万，惟一要注意的是他有一招落雷攻击很强，附加多种属性效果，暗属性和炎属性魔法几率很高，可以利用炮灰抵挡掉，其大魔法可以用3A纹章来抵消其效果，然后马上救起另一个同伴。碰上连续的落雷攻击和大魔法很有可能造成我方全灭，而且近身很难绕他身后，道具一定要抓准时机用，在51周下这个BOSS很是费劲。

红莲迷宫第二层

①ヴォータン的属性魔法很多，只推荐穿上炎衣。



攻略要点

ヴォータン的HP已经上到8位数了，共有1272万，有几招攻击为必死技，特别是一招大范围的神枪攻击，其前后方均有攻击判定，注意绕背的アドニス不要靠得太近。攻击时要保留一点AP留给道具栏，这样再使用紧急回复AP的道具就可以连续进攻了，绕背使用道具一轮砍掉他45万左右的HP不成问题。本战的难点在于开端，当其HP过半后会使用决技，但只是单体而已，并无任何威胁。

红莲迷宫第三层

①把炎属性和暗属性的抵抗加到100%。



攻略要点

BOSS フラれストーカー是红莲中最简单的一个BOSS，其战法和最终战相似，他的大魔法居然还退化了。

红莲迷宫第四层

①把对我方不利的封印石换下来。
②炮灰穿上炎衣。



攻略要点

BOSS フロー的HP一共有2703万，其ATK与MAG都达到了上限99999，其攻击大部分可以用炎衣来抵消掉，有条件的话可以在台座上放上"亀裂の戒"或"常に常とする理"会使战斗更为轻松。她的决技同样也只是单人，并无任何威胁。



◀其实在27周时，红莲几轮下来敌人的ATK和MAG就会达到上限。

红莲迷宫第四层怪物ティアマット

①坏剑ティルフィング（ATK2200）一定要入手。
②台座上务必放上HP回复无效的封印石。



攻略要点

这个怪物的HP也有1272万，坏剑是往后BOSS战的利器，所以一定要打到。目前我方人物中芙蕾的攻击力最高，而且武器附加巨大系敌人伤害加成，所以推荐她上场，在不破坏部位结束战斗时会有15%的几率掉出坏剑，所以得多打几次。

红莲迷宫第五层怪物バハムート

①"魔龙の大角"为重要首饰，其附加的对神族效果非常重要。



攻略要点

アドニス招式为アイアンバッシュ（AP6），吹飞可能，用这招可以有效地攻击到巴哈姆特的大角，配合技能与封印石可以打到11万左右的伤害，没几下即可打到首饰，之后为了安全起见还是扔一个"神速の书"来逃跑。

红莲迷宫最下层

①昂翼的大魔法为圣属性，战前把炮灰的炎属性和圣属性抵抗加到100%。
②主攻アドニス装备坏剑ティルフィング与覇王の铠（ATK100），招式为大跳砍（AP9），技能分别为ATK×1.2デーモンスレイヤー（恶魔族敌人伤害加成）、マジックスレイヤー与トゥルーシーイング（增加会心几率）。
③4个首饰要好好选择，分别使用"ドラゴンリブ"、"ヴァンパイアクロー"、"魔龙の大角"和"纯白の腰布"，封印石还是老样子不变，"剑の加护"、"粮なき突击兵の理"与"锐剑の理"。

攻略要点

昂翼的HP高达3180万，开战后同时侧向冲刺，アドニス使用一个ATK+50%的道具，然后绕其身后攻击。一刀可以砍掉大约90万的HP，虽然不多但比较安全。攻击时尽量放慢速度，AP快没了时可以选择绕背回复AP或直接使用一个紧急回复AP的道具，确保一轮攻击（3刀后）还可以使用道具。昂翼有一招无属性的攻击和炎属性魔法才能把アドニス弄死，一旦倒下马上救起，再一轮攻击后还是能使用道具的，如此反复即可搞定了，"覇王の铠"本身有80%的几率抵挡传送，如果不小心中了只能直接读档了。



▶最强一击260万伤害，可见要DA她显然是不可能的。

本気ディルナ

①BOSS对炎属性免疫，而且本战还会带上三个影子。
②虽然炼金书能够直接秒杀这些影子，但几率要求非常高。



攻略要点

说实话本気ディルナ非常有难度，三个影子必须优先消灭，即死魔法没有炼金书来得效率，但毕竟数量有限，后期要慎重使用。当消灭三个影子后就容易多了，打法和一开始的ディルナ差不多，但炎属性和圣属性的抵抗需要100%，其大魔法和圣属性魔法ブリズミックミサイル非常容易就能全灭我方。此外这场战斗太依赖于运气成分，可以考虑冰冻战法和其他的新打法来改进一下，重点是秒杀本気ディルナ的三个影子。

在51周下第12轮红莲的BOSS其HP都是有好几亿的，想挑战3A设计的极限的确得花费大量的时间与精力，这篇心得也只限与第1轮红莲而已，想像一下最后一轮的BOSS战打上一下午都有可能，有时真会出现"被游戏玩"的感觉，如果这个游戏有奖杯的话，那肯定是白金中的白金了(笑)。相信万事总是开头难，有爱的玩家还是大有人在的，一个经典的游戏是不会随着时间的流逝所褪色，在沉浸许久后再次重温一下这款经典是不是有种阔别已久的亲切感呢？最后希望这篇心得能够给为广大VP系列的爱好者带来帮助与支持。





在失忆中寻找回忆，在低调中挑战强权

——杰森·伯恩传奇

当我们看到马特·达蒙顶着一张大众脸，穿着廉价毛衣离开一艘破旧的渔船，登上马赛港，眼前的一切对于他而言都是陌生的，因为他甚至记不起自己的名字。伯恩环顾四周之后，微微蜷缩其身体，然后混入一片人群之中，之后再也找不到他的身影。看到这一幕之后的观众，相信在当时没有一个人会想到，这个名叫“杰森·伯恩”的荧幕形象，能够彻底颠覆间谍电影的模式。史泰龙、州长大人之类的铁血硬汉形象在荧幕上并不缺少，詹姆斯·邦德这样的家伙永远也不需要观众来为其生命安全而揪心，观众真正需要的间谍，其前提应该是一个有血有肉的人，杰森·伯恩正是满足了我们的这个愿望——这个角色的真正魅力并不是帅气的面孔和健壮肌肉组成的线条，而是虚构人物的真实。没有不切实际的威胁，危机一触即发时空气中的每一个危险因子都触手可及。他的对手不再是一群为了体现个人英雄主义而凭空捏造出来的白痴，他的能力也绝不依靠各种“外星科技”制造出来的超级装备。他的能力可谓是登峰造极，已臻化境，任何看起来不起眼的东西，在伯恩的手中，小可夺人性命，大可制造奇迹。往往也正是平凡之物所创造出的传奇，才可以称得上是真正的传奇。

文 十大恶劣天气

编 胜负师 美编 NINA



■踏上马赛港的土地，伯恩开始寻找真实的自己，尽管真相会伤害到很多人，包括他自己。



■这个站在破旧意大利渔船上的年轻人究竟是谁，他能给特工题材电影带来怎样的颠覆？至少第一次看到这个场景的我们当时还对这些一无所知。

杰森·伯恩其人

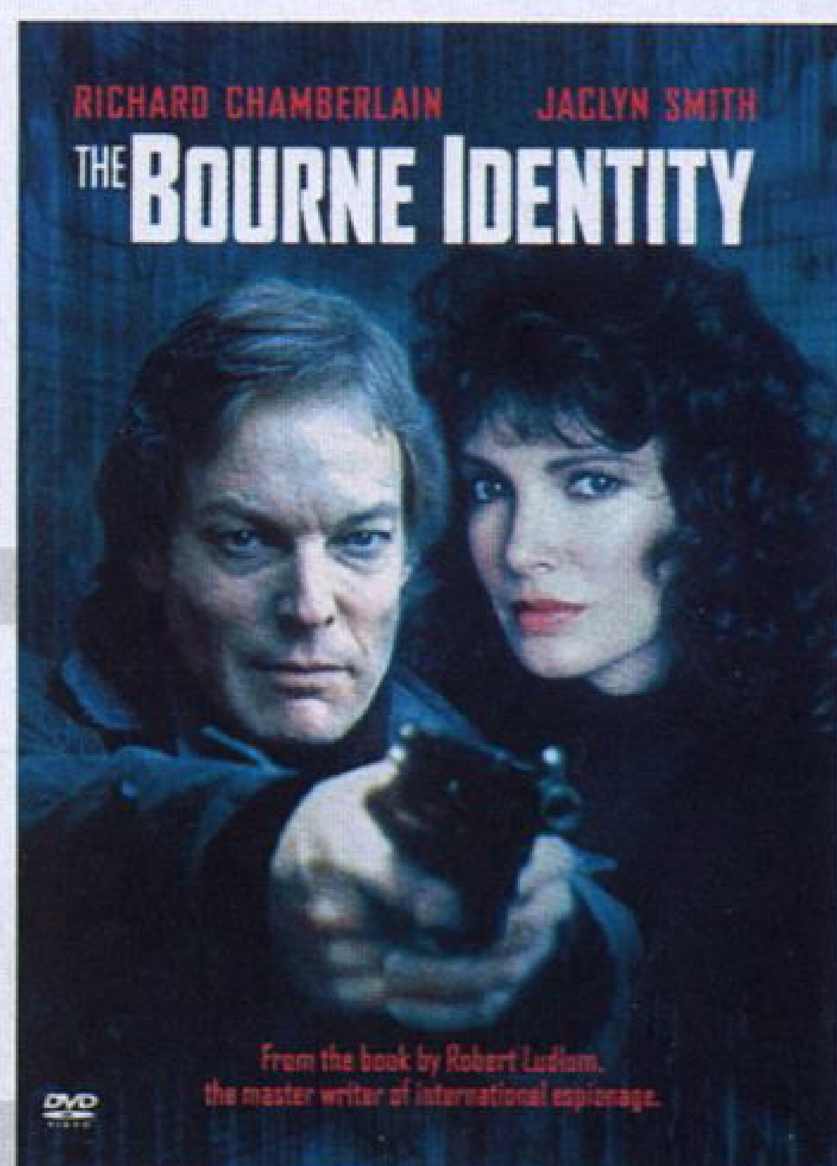
【小说中的伯恩】



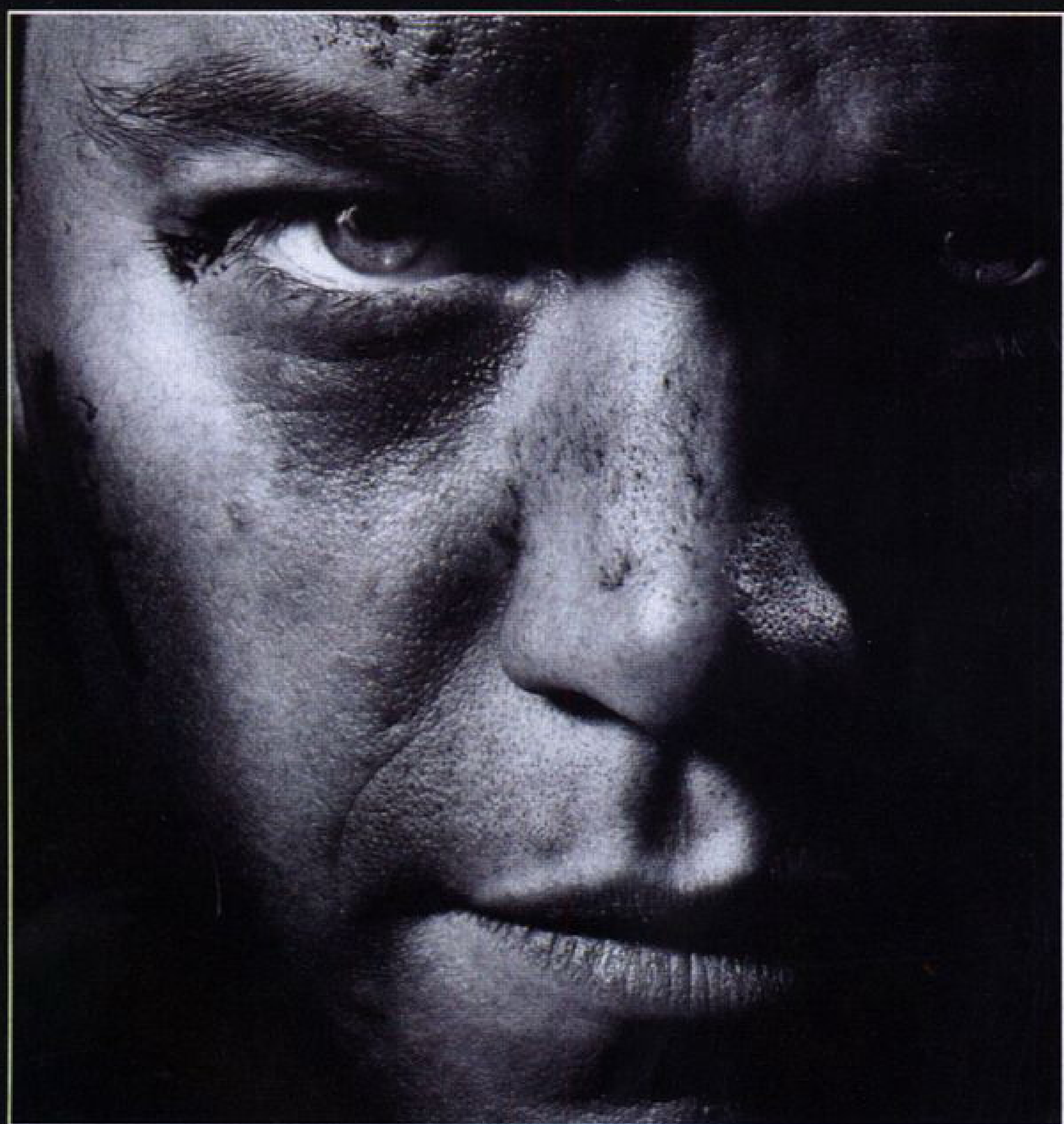
杰森·伯恩全名为杰森·查尔斯·伯恩(Jason Charles Bourne),真名为大卫·韦伯(David Webb),以美国驻外事务处官员身分进行情报活动,专精于远东事务。在小说第一部《伯恩的身分》故事发生之前,韦伯定居在柬埔寨首都金边,拥有一个泰国妻子,并育有一儿一女——乔什和阿雷西。随后越南战争爆发,一架不明国籍的飞机闯入金边,并在湄公河沿岸进行大肆扫射,将韦伯的妻子和子女杀死。柬埔寨在越战期间为"中立国家",参战的双方均表示自己与这一"误炸"行动无关。有着深刻爱国情操的伯恩相信自己的"祖国"不会伤害自己,作为一个没有任何东西可以失去的人,他来到西贡,在好友亚历山大·康克宁(Alexander Conklin)引荐下,加入到了CIA秘密行动计划"美杜莎"中去,成为了一名特种部队队员,他发誓要利用这一机会向"杀死"自己妻儿的北约当局报复。越南战争时期,美国地面部队无法越过北纬十七度线,空袭行动对于清除对方重要人物而言,其效果也是微乎其微的。"美杜莎"的使命是以小分队方式渗透进入北约,暗杀北约的军事指挥官。这一计划处于绝密的另一个原因,是因为"美杜莎"的成员大都是美国本土上臭名昭著的罪犯,政府以赦免其罪行(大都为终身监禁和死刑)为奖励将他们招募到一起。

"美杜莎"是一个由全美最危险的人组成的团伙,他们的领导人更是需要以绝对的铁血方式来组织行动。"美杜莎"的指挥官代号为Delta,他实际上就是韦伯本人,但即便在"美杜莎"内部,知道这一秘密的人也为数甚少。为了干掉Delta,北约游击队绑架了韦伯的弟弟——高登·韦伯(Gordon Webb)——一名驻守西贡的美国陆军中尉。在这次的营救行动中,"美杜莎"中的一个名叫杰森·查尔斯·伯恩的队员被发现是双面间谍,进入"美杜莎"前的伯恩是一个恶贯满盈的职业杀手,并且涉及到贩毒、绑架等系列严重犯罪活动,他在丛林中被韦伯处决,随后"美杜莎"宣布伯恩在此次行动中"失踪"。

越战结束后,"美杜莎"计划随之停止。随后不久,CIA启动"绊脚石"计划(Treadstone Seventy-One,以纽约第71大街命名),受到项目负责人大卫·阿伯特(David Abbott)的邀请,韦伯再度出山。与电影和游戏中所描述不同的是,原著小说中的"绊脚石"并不是一个CIA高管骗取国会拨款,然后"干私活"的杀手小队,该计划的目的,是为了诱捕全世界最危险的杀手,代号为"豺狼"的拉丁裔杀手卡洛斯。韦伯利用了在"美杜莎"计划中"失踪"的杰森·伯恩的身分,将自己包装为一个拥有退役老兵身分,"千军万马中取上将首级易如探囊取物"的超级杀手,CIA也将几桩刺杀案放在伯恩的身上,使得他在杀手界的声望不断提高,而他的化名该隐(Cain,《圣经》中亚当的长子,杀害其弟Abel,在英文中还有"杀人者"的含义)更是让人过目不忘。CIA希望以这种方式,来造成卡洛斯声势的下跌,从而逼他出现干掉自己的竞争者。在计划执行三年之后,CIA发现苏黎世银行中为伯恩开设的项目资金被转移,而伯恩也与总部失去的联系,因而怀疑他携带巨款叛变。实际上,伯恩成功的诱使卡洛斯露面,但接下来的抓捕行动则失败了,伯恩身中数枪,漂浮在地中海上。幸运的是,他被附近的一艘渔船营救,但失去了全部的记忆。这些就是小说版剧情的起点。



【电影中的伯恩】



电影三部曲中由马特·达蒙饰演的杰森·伯恩,其人物背景要比小说版简单许多——由于将故事的发生时间转移到了现代,并没有提到越南战争,而换成了距离今天更近的波斯湾战争。小说中伯恩的强劲对手——"豺狼"卡洛斯,也仅仅是一名刺杀非洲军阀范伯西未遂的刺客,并没有对应银幕形象的出现。71的代号是指"绊脚石"行动的训练基地,也就是伯恩这件"三千万美元武器"的制造地点——纽约东71街415号。

在电影的设定中,伯恩于1970年9月13日出生在密西里州的Nixa,原名大卫·韦伯,成年后的他参加陆军,之后被选拔成为一名"绿色贝雷帽"(陆军特种部队),并以实战中的优异表现,最终被三角洲部队相中,参加过海湾战争。在电影第三集出现的伯恩参加"绊脚石"计划前交出的狗牌上,显示他是一名天主教徒,血型为O型,这里与电影第二集的设定有所冲突:CIA女调查员帕玛拉·兰蒂(Pamela Landy)在调查"绊脚石"行动的过程中,伯恩的档案上所记录的血型是A型。

电影第三集告诉我们,大卫·韦伯放弃自己身分,参加"绊脚石"计划,完全是出于为国效力的主观愿望,但在交出狗牌之后,他发现这个所谓"打击恐怖主义、捍卫美国自由"的CIA黑色行动计划,与自己想像中的样子大相径庭:他像一名囚犯那样被虐待,强制数天不眠不休、被蒙住眼睛吊起来、被人反复将头按在水里。最后韦伯被带进一个房间,角落中坐着一名同样遭受虐待的人。教官递给他一支手枪,问韦伯"你会无条件的服从行动吗?",尽管此时韦伯已经神志不清,但他还是质问道"他究竟做过些什么?",教官示意如果不开枪杀死这个人,自己就会再度被关进水箱接受虐待。韦伯最后扣动了扳机,教官露出了狰狞的笑容,欢迎韦伯成为"绊脚石"的一份子,并且对他说"你已经不再是大卫·韦伯,你现在是杰森·伯恩",暗示这名死于枪下的人,就是真正的杰森·伯恩,这也是对小说第一部情节的再现。

【伯恩的能力】

在“绊脚石”行动训练营中，伯恩迅速将自己从一名特种部队士兵，变成了一名擅长刺杀行动的特工。他在电影中令我们印象最为深刻的，莫过于徒手格斗术——它相当于菲律宾KALI徒手格斗（Filipino Kali）和李小龙开创的截拳道（Jet Kune Do）两种格斗术的混合变种，而不是由以色列军方创造，并在美军中广泛推广的Krav Maga。除了杀人技巧以外，由于需要在整个欧洲范围内随时接受指令、终结目标，伯恩的语言技能也非常惊人，他可以熟练使用法、俄、德、瑞、西五国语言，尽管电影中没有表现伯恩是否掌握葡语，但电影第一和第三集中出现了伯恩的一张巴西护照，上面有他的另一个名字——吉尔伯托·德·皮恩托（Gilberto de Piento），暗示伯恩也可以将自己伪装成巴西公民执行任务。

当训练完成以后，他在行动主管康克林指挥下，在柏林开始了自己的新兵任务——暗杀俄国改革派议员内斯基（Nesky），这次行动在“绊脚石”的档案上没有记录（伯恩的第一个“正式”任务发生在日内瓦），这次新兵行动是CIA高管利用“绊脚石”从事的私活。随后伯恩常驻巴黎，随时听候行动组的调遣。但在刺杀非洲军阀范伯西的任务中，当他看到目标被一群孩子围绕着，不忍痛下杀手的他放弃了任务，在脱离过程中身中数枪，飘浮在地中海中，生命垂危之际被一艘路过的意大利渔船拯救，苏醒后的伯恩失去了自己全部的记忆。

电影中伯恩的形象可以概括为一个“快”字，这也是对他思维、行动能力最贴切的形容词。正是“快”，让伯恩的威力并不完全依靠装备来展现。出众的反应力，使得任何情况下的他都可以找到解决问题的最优方式：伯恩正是以自己的实际行动，来证明了“手中寸草，皆为利器”的可能性：他用随手摸到的圆珠笔，在寓所内制服了“绊脚石”特工，第三集中与“黑蔷薇”特工达什的血斗中，使用一条毛巾将目标终结。他可以依靠一本假护照和SIM卡复制器，让正在追踪自己的人露出真容；他可以依靠电话黄页簿和酒店前台小姐，找到CIA特别行动组负责人的住处；一本杂志、一台烤面包机，外加一根煤气管道，就是制作定时炸弹的全部材料。





▲拒绝名车的伯恩，不知道会让那些习惯在大片中为自己产品打广告的汽车大厂有何感想。



▲上了玛丽的车，也就间接害死了她。



▲拜访内斯基女儿。

除了电影在剧情上与小说有着极大的差别（游戏版尽管取得了已故原著作者Robert Ludlum的冠名，但依然是以电影版剧情为基础的），伯恩在小说和电影中的形象也有较大的差异：两种载体下的伯恩都可以用一个“酷”字概括，不同的是小说中的他更体现于一种残酷，他可以毫不犹豫的干掉挡在身前的一切敌人，即便在他失去记忆之后，依然保持着这种凶悍的作风。小说中伯恩这一人物，实际上是两个人格——无比暴力、心思缜密、嗜血如命的残酷杀手伯恩，以及温文尔雅、充满智慧的大卫·韦伯这两个人格的结合体，正是这种人格分裂，让伯恩受尽了折磨，一直到他的宿敌——“豺狼”卡洛斯被自己杀死之后，“伯恩”这一人格才彻底消失。在电影中，伯恩以冷酷方式应对一些威胁的同时，更保留着人性下的温情，他不仅仅是一个复仇者，他更体现着自我的救赎，一种在极端环境下对善的渴望——电影第二集中的伯恩边开车，偶尔拿起死去女友的照片看看，再放下……找到父母正是被自己所杀的小女孩当面忏悔……结局时拖着受伤的腿行走在莫斯科寒冷的街头，伯恩那无比孤独的身影……这些小细节都让我们为之动容。





▲杂志对匕首，一样可以“要你命3000”。



▲伯恩最常用的武器是Glock17。



▲以一对多，也是游戏版中更为“大众脸”的伯恩的能力。

【伯恩的战术】

战例1 猎枪反制狙击手

克里夫·欧文饰演的“绊脚石”杀手“教授”占据了村庄的制高点，架起狙击枪封锁了全部的出口，纵然伯恩已经通过屋主所养的狗的失踪，判断出了危险的存在，但他手中惟一的武器只是一支老式双筒猎枪。伯恩和“教授”之间的武器对比，好比是一把生锈的匕首对抗一支锋利的长矛，而恰恰是伯恩成功的战术，让这支猎枪成功的猎杀了危险的猎物。



在狙击手发动攻击前，伯恩已经提前预判到了狙击手的位置，虽然片中没有对此进行具体交

待，但在之前剧情中，杰森和玛莉进入餐馆前，他就已经记住了门外所有的汽车牌照和餐馆的出入口，相信伯恩在与玛莉到达落脚点之后，也会先前观察好村庄的地形。他从房屋的侧门进入室外，在狙击手的射击死角位置射击油罐，利用爆炸火光和烟雾的掩护，迅速冲入丛林，让狙击枪鞭长莫及，从而迫使“教授”放弃狙击，改为徒步追杀。在齐人高的芦苇丛中，“教授”发现自己陷入了猎人设下的陷阱时，一切已经是为时已晚。

战例2 万里追踪帕玛拉 · 兰蒂

在自己深爱着的女友玛莉被不明身分的刺客杀害之后，伯恩认为“绊脚石”依然在追杀自己（此时“绊脚石”计划已经中止），他从遥远的印度只身一人再度踏上欧洲的土地。他在意大利的那不勒斯登陆之后，故意用自己之前行动中使用过的护照来暴露自己的身分，因为CIA在意大利没有分部，自己曝光之后，首先会受到大使馆人员的盘问。在CIA与前来盘问伯恩的使馆办公人员联系后，伯恩进行了后发制人的攻击，将美国情报人员和两名警察瞬间制服，然后复制SIM卡，截获到了CIA官员与大使馆官员之间的联络，得知CIA女官员帕玛拉 · 兰蒂正在组织针对自己的抓捕行动，因为“杰森 · 伯恩刚刚在柏林杀了两个人，他极度危险”。

赶到柏林之后，伯恩从火车站储物柜中取回了一支曾经为“绊脚石”行动准备的FN2000狙击步枪，然后依靠公用电话和电话黄页，一间酒店一间酒店的询问是否有帕玛拉 · 兰蒂登记入住，在获得肯定回答之后，他赶到酒店，用手机要求总机接通兰蒂的电话，然后再通过前台要求拨打兰蒂房间的电话，以造成占线，在不暴露自己、不引起怀疑的前提下获知房间号。再乘坐出租车跟踪兰蒂来到行动地点，在整个组员还在通过各种蛛丝马迹为寻找伯恩而绞尽脑汁的时候，伯恩已经找上门来，只要兰蒂在电话中确认“绊脚石”现在由她掌管，伯恩就会毫不犹豫地扣动扳机。



战例3 从CIA深度掩护行动处获取机密文件

电影第三集中，伯恩从万里之外的北非赶回纽约，他需要联络到CIA中惟一可以帮助自己的兰蒂，需要取得证明“黑蔷薇”罪恶行动的文件，需要找到“绊脚石”的起点。在敌人的眼皮子底下完成这些“不可能完成的任务”，伯恩的幻影特工战术更是得到了淋漓尽致的展现。

伯恩使用了在第一集中出现过的Gilberto de Piento护照高调入境，既提醒兰蒂，也提醒了热切希望伯恩死掉的“黑蔷薇”总指挥诺尔 · 沃森自己的到来。在与兰蒂看似波澜不惊的对话中，兰蒂通过暗语（将韦伯的生日故意说成是4/15/71）告诉了伯恩原“绊脚石”训练中心的位置，两个人的这次通话，也引起了“黑蔷薇”的注意。伯恩故意发送一条短信约兰迪在都铎城路和42街交汇点见面，将CIA分部的主力全部调开，然后潜入沃森的办公室。在主动打电话给沃森获得声纹之后，伯恩打开了保险箱，窃取了所有“黑蔷薇”档案，然后再次故意暴露自己，让沃森率领特工赶回分部，从而放弃对兰蒂的监视。



最后与兰蒂见面，由她来将文件转交给司法部，自己则只身前往“杰森 · 伯恩”这一强加给自己的身分的起点。其中两名之前素未谋面的老辣特工相互掩护，为彼此行动赢得时间、创造机会的默契，让观众大呼过瘾。

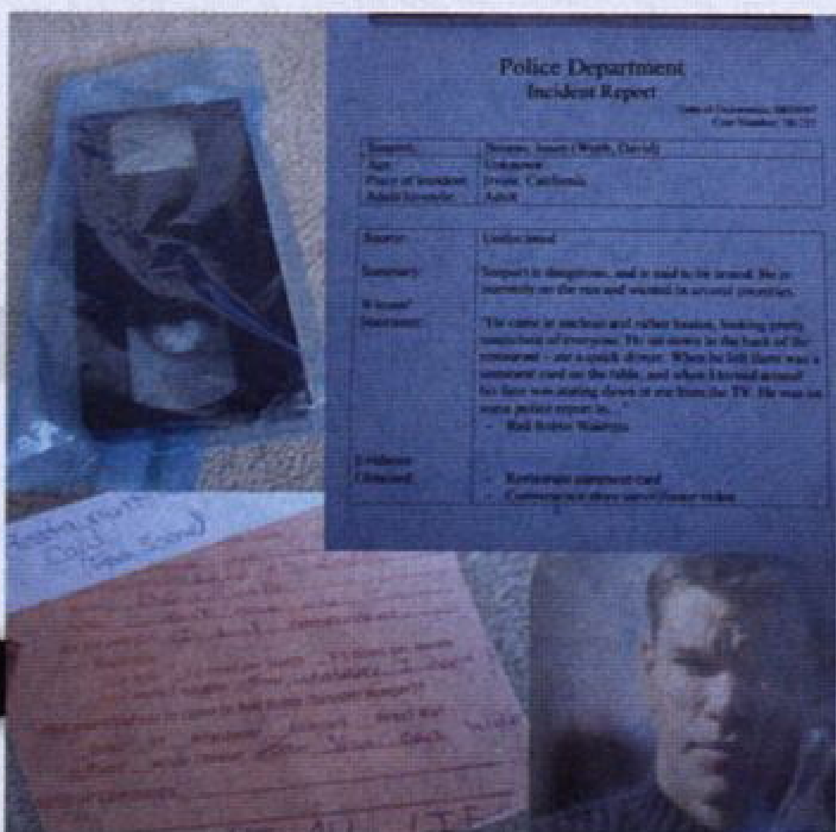
纵观电影三部曲，伯恩始终都是在与强大的国家特务体制对抗，他是躲避追捕的猎物，但每一次他不但可以全身而退，而且可以转守为攻，从猎物的地位转化为猎手。伯恩是弱小而孤立无援的，但反过来说，他恰恰将这种劣势转化为了“敌在明、我在暗”的优势。他与一直在试图猎杀自己的对手保持接触，自己与敌人保持在一个恰当的距离，近一点就会暴露自己，远一点就会导致敌人放弃追逐。然后释放各种错误的信息来调动敌人，并且正确预判敌人接下来的行动，提前做好反制措施，始终占得先机。伯恩常用的两大战术——调虎离山和声东击西，其核心，就是判断敌人想要什么，然后，伯恩就给敌人什么。恐惧和贪婪，能够使人失去理智的判断和精密的思维，伯恩每次攻击，都抓住了敌人的要害，敌人都被恐惧（惧怕罪恶曝光）和贪婪（希望一劳永逸地除掉伯恩）控制住，伯恩的屡次“示假”，甚至不惜以自己为诱饵，来引得敌人全力朝假方向攻击，从而把屁股露出来给他踢。敌人眼前出现无数伯恩的幻影，在不停的调整部署中，防线也在被不停的拉扯，在致命漏洞出现后，伯恩会以闪电般的速度进行全力一击。纵观电影中伯恩在戏耍强大特务集团之时，都能在获得目标之后全身而退，他与敌人斗的不是资源，而是心理，因为伯恩抛出的是敌人性命交关的诱饵，敌人太害怕、太贪婪，根本不去想，每次都孤注一掷去“解决问题”，其结果就是像赌徒一样把宝往伯恩给出的错误方向全部押下去，最终难免遭遇完败的结局。



“绊脚石”计划揭秘

他们从不犯错，从不做随意的事情，他们总是有一个明确的目的，一个明确的目标。——前“绊脚石”行动巴黎联络员妮基·帕森

小说中的“绊脚石”，是CIA为了抓捕超级杀手“豺狼”卡洛斯而组建的秘密行动组。而在电影中，“绊脚石”行动是CIA从军事、情报部门中招募士兵，然后通过一系列的残酷训练，制造高效率的冷血杀手派驻到世界各地，随时执行来自总部的任务指令。由于美国国会已经立法，不支持军情机关参与国际暗杀行动，因此“绊脚石”是以“士兵行为调整计划”和“高级训练平台”立项，骗取国会通过后获得项目资金，然后训练出来的冷血杀手小队。CIA的高官们则利用这一从官方角度来说根本不存在的组织，来满足自己的一己之私。



“绊脚石”计划的核心，就是制造将最有效率的杀人技巧融为一身的人体兵器，正如电影第三集中伯恩在训练中心唤醒的记忆所显示的那样，“绊脚石”计划首先要摧垮实验对象的意志力，然后通过指令他们完成各种违背常理的发指行为，来将杀手们原先所具备的道德判断力全部抹去，使得他们的所有思维和行为都是围绕如何高效率的终结目标来进行运作，不会受任何外力的影响，“绊脚石”特工就像一件高度精密的武器那样高速运转。这种超越人体肉体和精神力忍受极限的训练，也在杀手们身上产生了强烈的副作用，如剧烈的头痛、疲劳、对光线敏感，伯恩除了上述症状以外，还因为遭受枪伤和长时间的昏迷而出现了严重的失忆。



恩的“失去控制”，也让康克林感到了威胁。为了让阿伯特放心，同时也消灭能够证明“绊脚石”存在的证据，康克林决定杀掉伯恩灭口，“绊脚石”的特工从苏黎士一路追踪到巴黎，即便康克林亲自出面，也无法阻止伯恩找回失落自我的征程。阿伯特已经不准备再给康克林任何的机会，他派遣另一名“绊脚石”特工杀死了康克林，随后在众议院监管委员会听证会上，阿伯特以“代价太高”为由中止了“绊脚石”计划。

在电影第二集中，CIA在柏林的行动被第三方势力破坏，种种迹象表明这是伯恩所为。阿伯特被迫与帕玛拉·兰蒂合作。柏林行动是为了追查数年前由CIA内鬼窃取的一笔数额高达两千万美元的资金，内鬼的姓名就在遇刺俄国改革派议员内斯基的文件中，兰蒂决定拿出CIA的一部分行动资金去购买线人手中的文件。但就在交易刚刚开始的时候，乱入的俄国刺客克瑞尔（Krill）将CIA特工和线人一并杀死，文件和资金全部被抢，并伪造了伯恩在场的证据。兰蒂在调查过程中认为失窃资金与伯恩和康克林有关，但实际上，真正的幕后黑手是阿伯特，他企图将调查引到一个已经死掉的，和一个失去记忆且下落不明的人的身上，不料在派遣克瑞尔灭口行动中误杀了伯恩的恋人玛莉，激起了伯恩熊熊燃烧的复仇之火。

行动组到达柏林之后，阿伯特和兰蒂再度产生分歧，兰蒂的目标是追查失窃资金的下落，并找出中情局中隐藏得很深的大鱼，因此要求能够生擒伯恩。而阿伯特则不希望阴谋败露，他主张外勤队员对伯恩格杀吾论。行动协调员妮基告诉伯恩，康克林并不是“绊脚石”的首脑，阿伯特才是。在追踪阿伯特至酒店房间之后，伯恩终于第一次与自己的仇人面对面，他拿出了阿伯特与共谋者——俄国石油大亨戈莱特考夫（Gretkov）的电话录音，然后离开了房间。不久之后，阿伯特畏罪自杀。

在游戏版《伯恩的阴谋》中，阿伯特并没有展示其在游戏中的形象，而是透过无线电来直接指挥行动，这不符合电影，乃至小说的设定，正如前文介绍的那样，他不参与“绊脚石”的具体事务，与伯恩的第一次面对面，也是拿起手枪对着自己脑袋扣动扳机前的事了。

人物志

“绊脚石”领导层构成如下：

瓦德·阿伯特（Ward Abbott）：CIA副局长，“绊脚石”计划总指挥

亚里山大·康克林（Alexander Conklin）：行动外勤主管

阿尔伯特·赫斯基（Albert Hirsch）：神经化学博士，“绊脚石”训练计划主管

内尔·丹尼尔斯（Neal Daniels）：协助赫斯基进行人员招募和训练，“绊脚石”中止之后被派驻到马德里

妮基·帕森斯(Nicky Parsons)：“绊脚石”特工联络员、行动协调员，电信监听专家，同时负责监视特工的健康状况，驻巴黎

丹尼·佐恩（Danny Zorn）：协助康克林，“绊脚石”计划关闭后协助阿伯特

瓦德·阿伯特

阿伯特一手创立了“绊脚石”，他在CIA中位高权重，老谋深算的阿伯特并不直接干预“绊脚石”的具体行动，甚至对外否认这一黑色行动组的存在。但在看到非洲军阀范伯西遇刺未遂，并且公然透过国际媒体宣称这是中情局所为，威胁公开中情局在非洲的所有非法行动之后，阿伯特出面质问行动负责人康克林。此时负责刺杀范伯西的伯



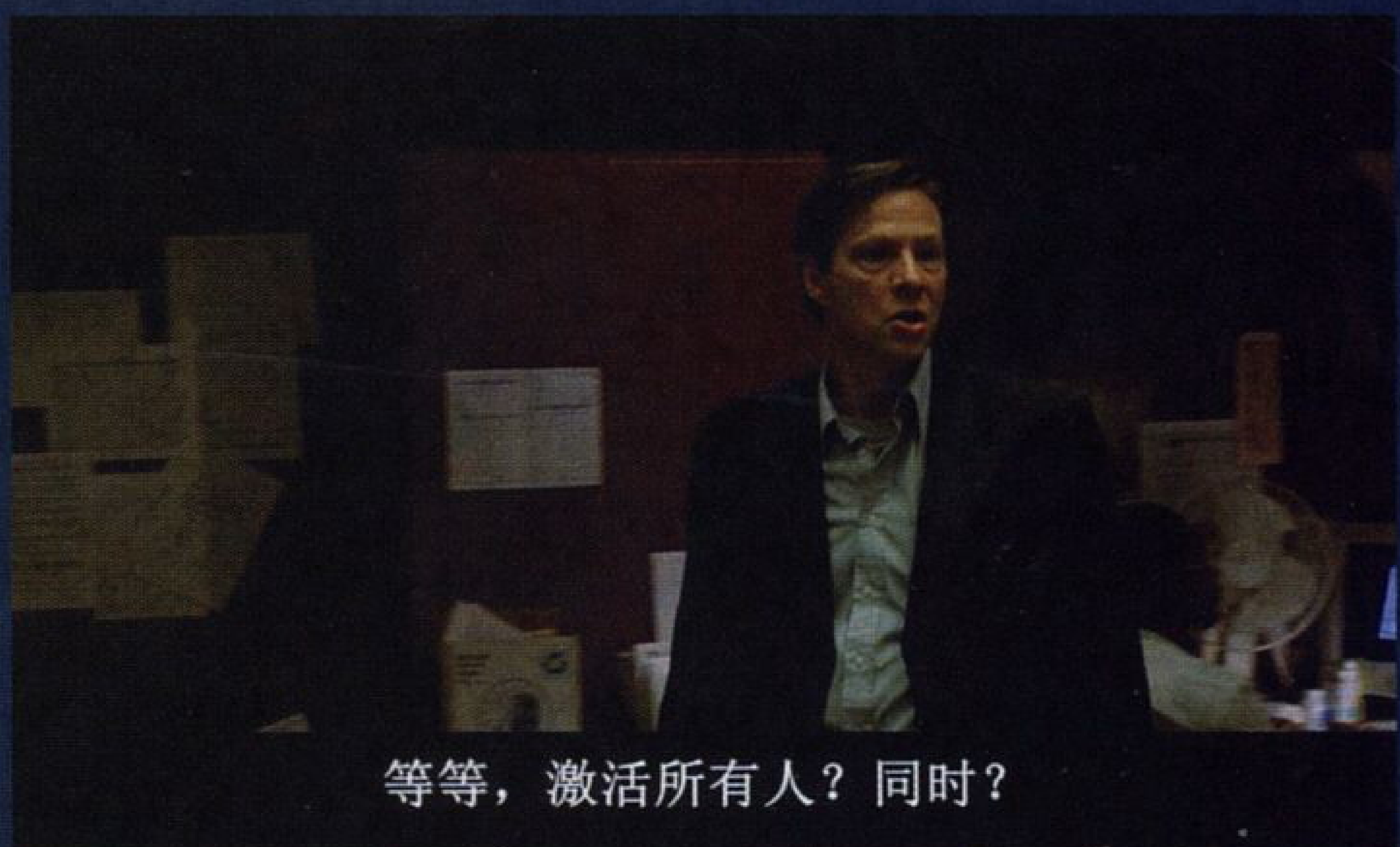
亚里山大·康克林

康克林正在办公室中检视范伯西游艇的照片，就在此时，副手丹尼·佐恩推门进入，告之行动失败，尽管他故作镇静，但一个失败的刺杀任务和一名失控的杀手，足以给“绊脚石”的存在带来毁灭性的影响。他启动了“绊脚石”在欧洲的所有特工，试图杀掉伯恩灭口，自己则坐镇兰利，分析伯恩的位置和行动目的。通过玛莉的档案，康克林获悉玛莉在巴黎南郊有一个哥哥，他所在的村庄，可能成为两人所选择的落脚点。康克林派出“教授”前往村庄守株待兔，但波恩也意识到了杀手的存在。在一场大战之后，伯恩战胜了“教授”，通过其身上携带的通讯设备，伯恩联系上了康克林，引诱他到巴黎，并在巴黎“绊脚石”隐密行动点找回了自己的身分，而康克林也被阿伯特指派的“绊脚石”特工谋杀。

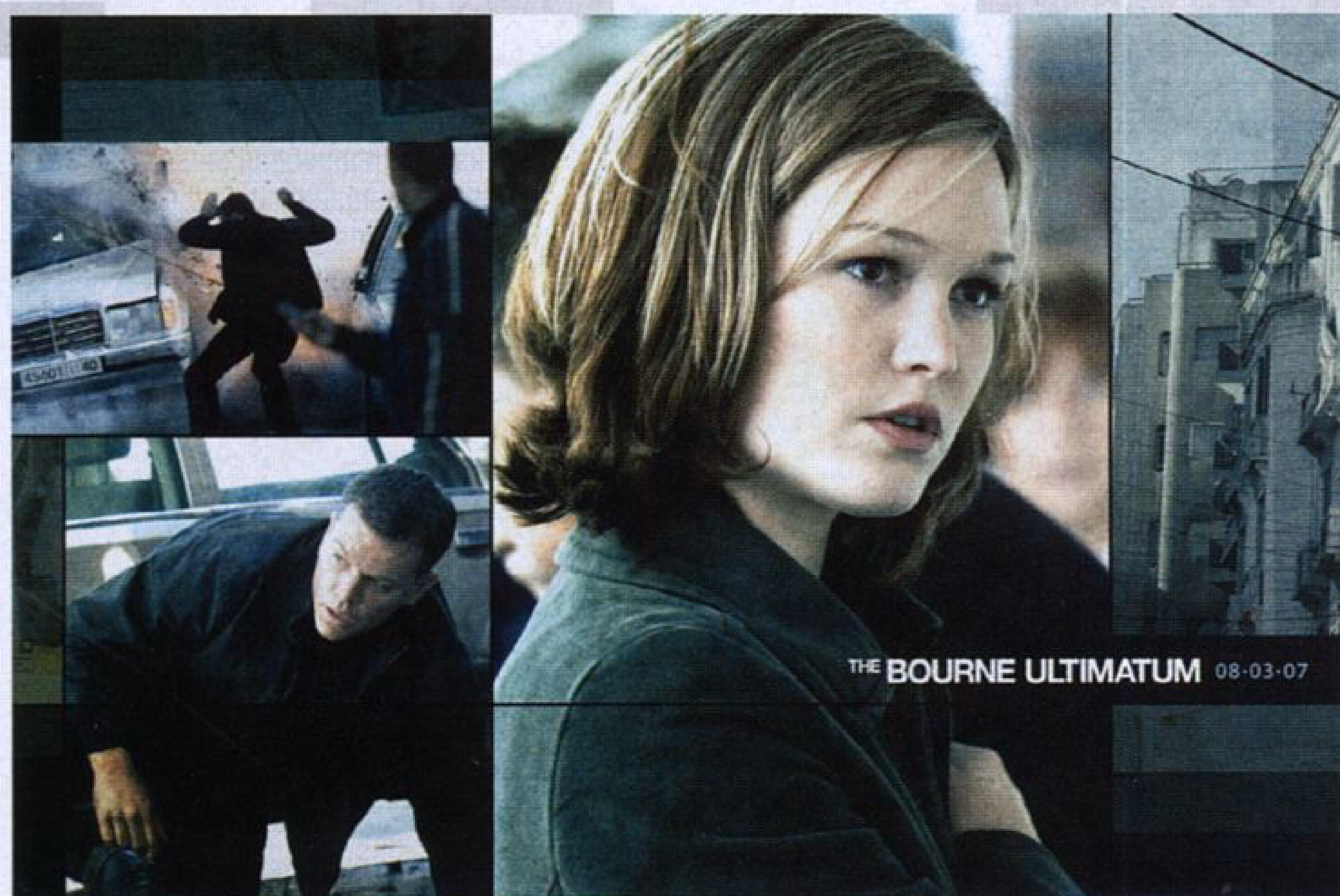
康克林在小说中的形象与电

影相去甚远，他与伯恩之间是亦师亦友的关系。小说中的康克林在越战中失去了一条腿，是他招募伯恩进入专门刺杀越共高层军官的特战组织“美杜莎”，二人也在并肩作战中结下了深厚的情谊。越战结束后,CIA 为了抓捕“豺狼”卡洛斯而组织了“绊脚石”，康克林和伯恩的战友关系一直维持到伯恩失记。当伯恩与总部失去联系并且“行为反常”之际，CIA 高层认为他已经失去控制，下令除掉伯恩，康克林不得不履行起这一职责。在发现真相之后，康克林在暗中给予伯恩协助。电影中从误会伯恩，到帮助伯恩的帕玛拉·兰蒂，其原形正是小说中的康克林。而电影中的康克林，则被塑造成一个为了任务不择手段，却又无勇无谋的技术官僚。

在小说中，康克林并没有在《伯恩的身分》中被杀，他一直活到了小说的第四部《遗产》，一同被杀的还有伯恩的心理医生莫里斯·帕洛夫（Morris Panov），更为倒霉的是，这两场凶杀被栽赃到了伯恩头上。


等等，激活所有人？同时？

妮基·帕森斯



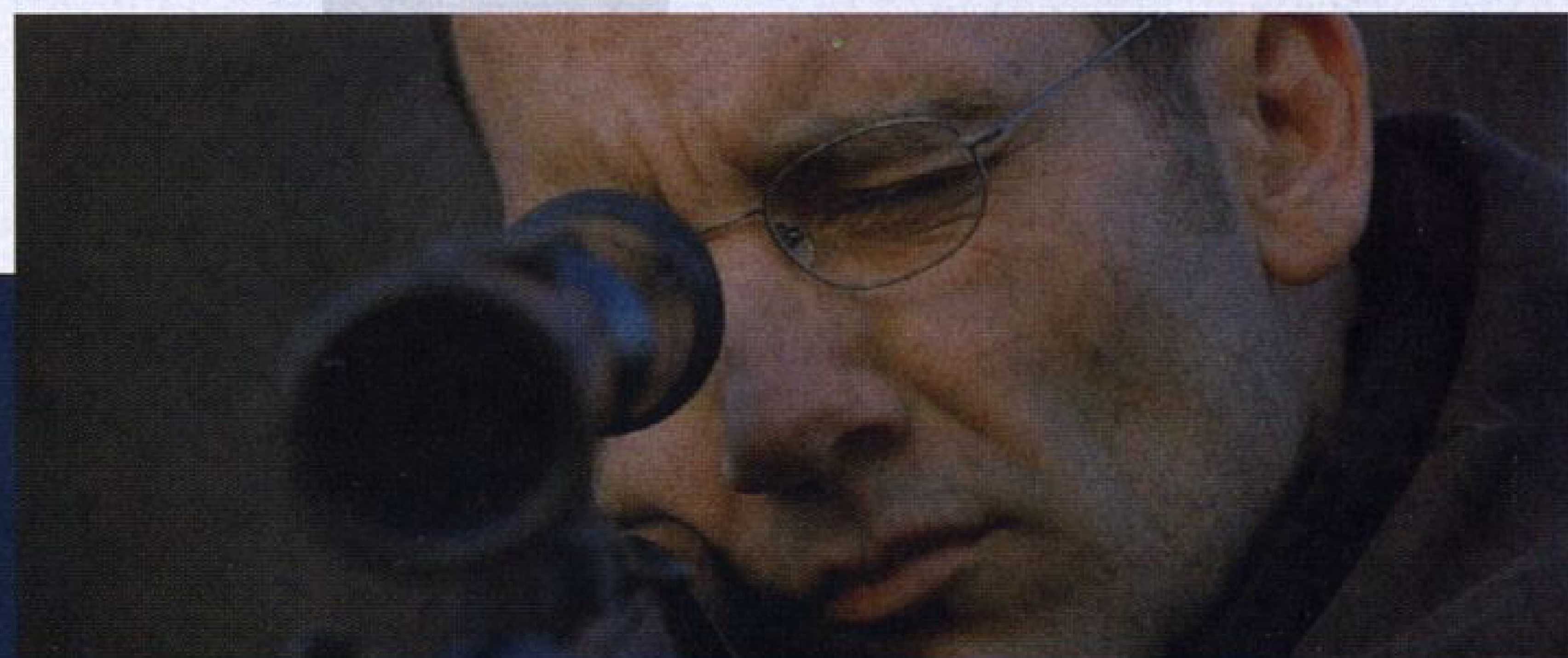
妮基是除了伯恩以外贯穿整个电影三部曲的角色，在第一集中，她是“绊脚石”巴黎分部联络员，她还负责监察所有“绊脚石”特工的精神状况。在发现已经无法定位伯恩的情况下，亲自出马赶到巴黎的康克林命令妮基销毁所有关于“绊脚石”的资料，不料已经被伯恩反追踪。在与康克林的正面交锋中，伯恩回想起了自己的身分，在制服康克林并声明自己从此以后与“绊脚石”脱离干系之后，伯恩准备离开，但随后赶到的特工将伯恩团团包围，在一场大战之后，妮基成为了巴黎分部惟一幸存下来的特工。

在电影第二集中，伯恩被栽赃窃取了内斯基文件和中情局用于情报交易的三百万美元。帕玛拉·兰蒂在阿姆斯特丹找到了此时以美国留学生身分为掩护的妮基，并说服她加入调查。当伯恩通过狙击镜发现妮基之后，他与此时正欲射杀的兰蒂取得联系，要求与妮基在柏林的亚里山大广场会面。利用广场上正在进行的工人示威游行，伯恩躲过了监视，并将妮基绑架到地铁站中。在这里，伯恩终于知道“绊脚石”的首脑另有其人。

在电影第三部中，“绊脚石”行动的升级版——“黑蔷薇”领导者诺尔·沃森主持针对伯恩的再度追杀。在马德里，妮基与伯恩不期而遇，两人前往坦吉尔，追查“黑蔷薇”计划的真相，同时本集还暗示伯恩同妮基之前曾经有过一段非同寻常的关系。

“绊脚石”特工

教授 The Professor



“教授”是“绊脚石”驻巴塞罗那特工，擅长狙击，伯恩刺杀未遂的范伯西，后来正是被“教授”一枪解决的。在发现伯恩和玛莉选择在巴黎近郊的村庄落脚之后，康克林派遣“教授”去解决两人。根据片中的情况判断，“教授”是在伯恩入睡时潜入村庄的，首先解决掉了狗，然后切断了电话线，他深知伯恩是近战高手，潜入室内实施暗杀的胜算不大（事实上伯恩也早有准备，他选择睡在冰冷的地板上，随时对夜间的异响做出第一时间的反应），因此选择占领村庄的制高点，等待天亮伯恩出门之后在将其狙杀。判断出巨大威胁的伯恩利用高超的战术，最终成功将“猎人”猎杀。

“教授”是电影三部曲中惟一一名使用过“药片”的“绊脚石”特工，“药片”是小说中“绊脚石”用于提升杀手感官、耐力的化学合成品，其副作用也非常明显：短期服用就可能导致人上瘾，停药后会造成头痛等症状（电影第二、第三集中伯恩的头痛，可能就是因为这个原因）。

在游戏版中，伯恩同“教授”的决斗与电影也有较大的区别：当伯恩还在室内的时候，“教授”就已经开始狙击，为了保护玛莉，伯恩用橱柜封住了所有的窗户，然后一步步接近“教授”，最终将其逼入一间谷仓内，两人随即在燃烧着熊熊烈火的谷仓中展开贴身肉搏。

凯斯坦 Castel

伯恩与玛莉从苏黎士驱车回到巴黎的公寓之后还没有安顿下来，“绊脚石”特工凯斯坦就破窗而入，使用冲锋枪扫射伯恩。赤手空拳的伯恩在在打飞凯斯坦的武器后，随即与其展开贴身肉搏。凭借壮硕的身躯和手中锋利的匕首，凯斯坦一度占据上风，伯恩利用两支圆珠笔刺入了凯斯坦持刀手的指关节，随后使其失去了战斗能力。在准备拷问凯斯坦的时候，他跳窗自杀。

凯斯坦如何找到伯恩与玛莉，在电影中并没有明确交待，但根据伯恩前脚进门，凯斯坦后脚就到的速度来看，他应该一路都在尾随跟踪伯恩和玛莉所驾驶的Mini Cooper，而之前康克林也通过苏黎士美国领事馆录像，知道了玛莉的车牌号。在游戏版中，则被描述为玛莉进入公寓后动了一下电话，结果暴露了两人的行踪。

有趣的是，无论是在游戏还是电影中出现的凯斯坦形象中，这名大壮都装备有两个肩部枪套，但在



与其搏斗的战斗中，他宁可用刀，都没有拔出两支手枪，难道它们就是专门用来唬人的？

曼海姆 Manheim

曼海姆是"绊脚石"驻汉堡特工，他之前的任务同后来失败且赔上性命的"教授"、凯斯坦一样，目标是伯恩本人。由于阿伯特急于关闭"绊脚石"，在他的授意下，曼海姆的任务变成了刺杀康克林，然后将他的死算到伯恩的账上。

伯恩在巴黎"绊脚石"分部大干一场之后，失落的康克林独自一人漫步在大街上，早以在车内等候多时的曼海姆用一支加装有消音器的M92F手枪对准康克林的胸部连开两枪，随后又对其头部补上了一枪。

曼海姆在后来的两集电影中没有再次出现，他的下落，在游戏版中得到了交代：曼海姆完成任务后，伯恩绕道对其实施跟踪，在一间教堂内，伯恩与曼海姆展开枪战。曼海姆打开了煤气开关，整个教堂陷入一片火海之中。在接下来的残酷肉搏中，伯恩用一把铁锹结果了曼海姆。



贾达 Jorda

玛莉被杀之后，伯恩决定主动出击，他来到了慕尼黑找到了"绊脚石"特工贾达的住所，破门之后等待贾达回来。在将其制服以后，贾达表示在康克林死后"绊脚石"就已经中止，现在伯恩和自己就是现存下来的两名特工。在骗取伯恩的信任之后，贾达夺走一把餐刀攻击伯恩，攻势被一本杂志化解。随后伯恩打开燃气阀门，将贾达的寓所夷为平地。

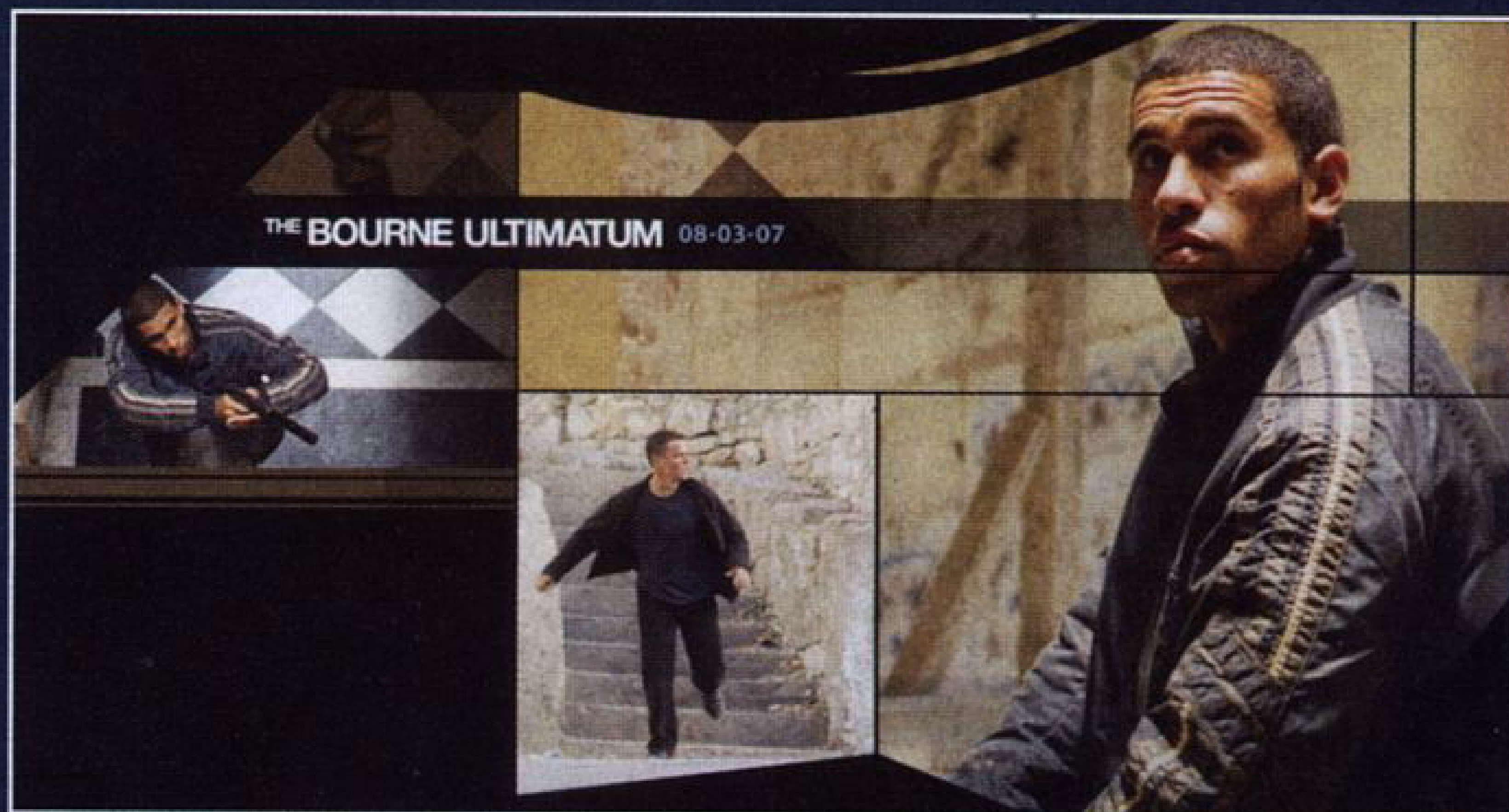
从电影中反映的线索来看，贾达在"绊脚石"计划中止之后依然处于待命状态，他可以召唤到大批的武装人员前来协助（可惜全部成为了伯恩自创的"面包机炸弹"的首批牺牲品），贾达此时很有可能已经为"黑蔷薇"工作。



"黑蔷薇"计划

在中止"绊脚石"之后，阿伯特随后游说国会批准了"黑蔷薇"计划——"'黑蔷薇'是和国防部联合实施的通讯项目，它融合了安全领域预防和反应的诸多因素"，其对外公开的目的，是一项中情局和国安局（NSA）联合侦察、监视行动，而实质是中情局所有非法黑色行动的总称，CIA局长爱兹拉·克雷莫因授权这一行动，其直接领导者为CIA副局长诺尔·沃森，其运作方式与"绊脚石"非常接近——从美军军事单位挑选人员，训练成杀手之后驻派到世界各地。推断"黑蔷薇"计划在规模和训练上应该要大大超过"绊脚石"，但在电影第三集中展现不多。

达什 Dash



达什是"黑蔷薇"驻莫洛哥卡萨布兰卡特工，他受总指挥沃森指派，前往坦吉尔暗杀携带情报潜逃的前"绊脚石"部门领导丹尼尔斯，随后"黑蔷薇"对任务进行更新，要求一并除掉伯恩和妮基。达什可谓是电影中出现的除伯恩以外能力最强的特工，他用摩托车炸弹除掉了第一目标丹尼尔斯，伯恩差点被一并炸死，并在得手后立刻转入对妮基的追杀。在与伯恩的格斗中，丝毫不处于下风，最终被伯恩将其引入房间的浴室之中，狭窄的环境使得达什身高腿长的优势无从发挥，伯恩用一条毛巾勒死了达什。

帕兹 Paz

英国《卫报》国家安全事务记者塞门·罗斯（Simon Ross）在对"绊脚石"的调查中，了解到了关于"黑蔷薇"计划的内幕，CIA副局长诺尔·沃森随即派遣帕兹前去伯恩和罗斯接头的滑铁卢车站，准备将两人暗杀，罗斯也由于自己的愚蠢行为死在了帕兹的SIG－552 Commando步枪之下。

帕兹与伯恩的第二此交手，是在沃森办公室"黑蔷薇"文件失窃之后。两人在纽约街头展开追逐战，



其结果是帕兹在车祸中丧失战斗能力，杰森没有开枪射杀他，而是迅速离开了现场。

第三度交锋中，帕兹在原"绊脚石"训练中心的天台用枪对准伯恩，他没有立刻开枪，而是问伯恩为什么那天没有杀死自己，伯恩反问道"你知道自己为什么要杀掉我吗？"随后，伯恩重复了当年"教授"的遗言——"看看吧，看看他们都把你变成了什么样？"当伯恩转身离开的时候，帕兹放下了枪。是啊，再次举起杀人的枪，没有像例行公事一样扣动扳机，而是在沉默中放弃了将无力反抗的对手置于死地。当面对黑洞洞的枪口，内心只有平静。一句出自"过来人"之口的如闪电划破夜空的话直刺帕兹迷茫的心灵——"你连为何杀我都不知道！"

小说中的伯恩传奇

寻回自我

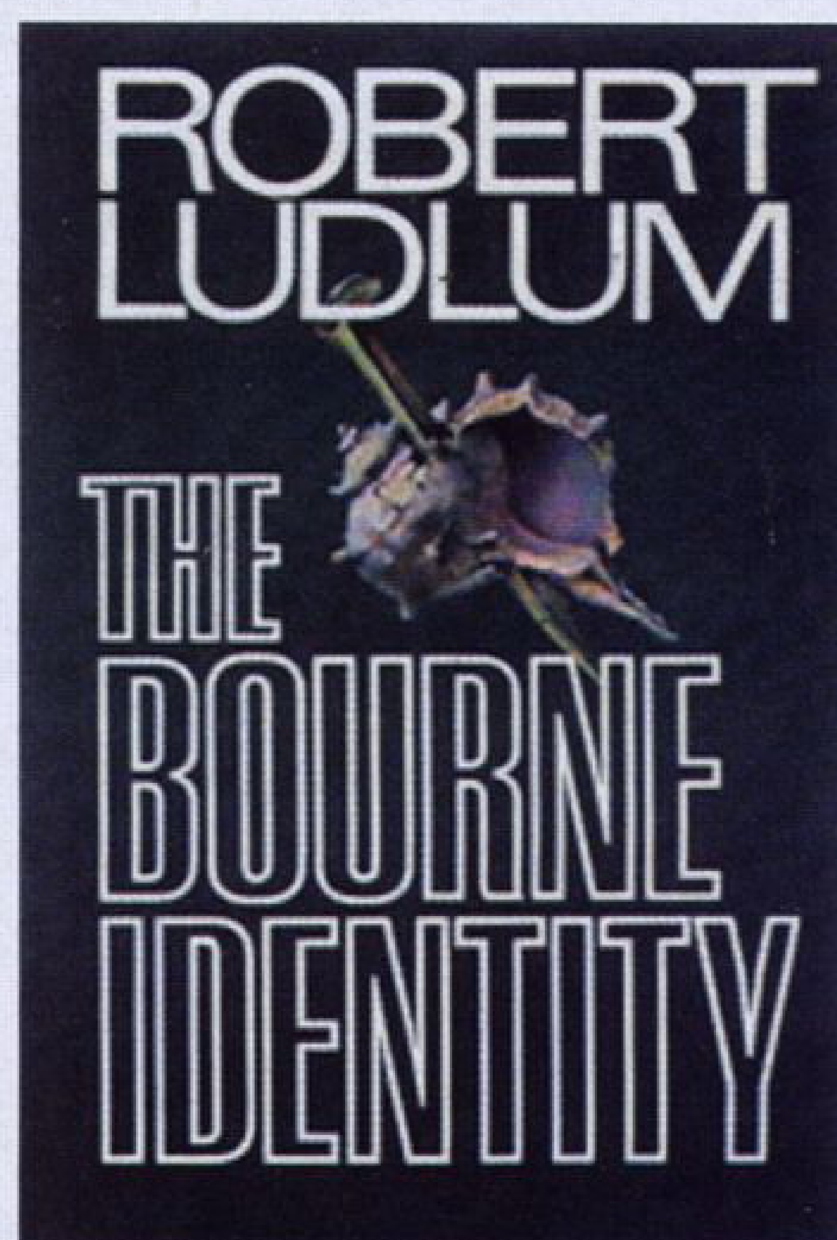
书名：The Bourne Identity
作者：罗伯特·勒德伦(Robert Ludlum)
出版年代：1980 年 2 月
ISBN 0399900705
初版页码：523 页

在故事的开头，主人公身中数枪，头部遭受重创（直接导致了失忆，电影中的伯恩仅仅是背部中弹），飘浮在地中海中人事不醒。获救后，医生从他的身上找到了一个匿名瑞士银行账号，他决定前往苏黎士去发掘这条惟一的线索。

在苏黎士，他发现自己原来名叫杰森·伯恩。随后在城中，伯恩遇到了很多认识自己，但却从自己记忆中不见踪影的人，他们有的惧怕自己，有的警告自己，有的则试图杀死自己，但他们都认为伯恩自己已经知道了其中的原因。

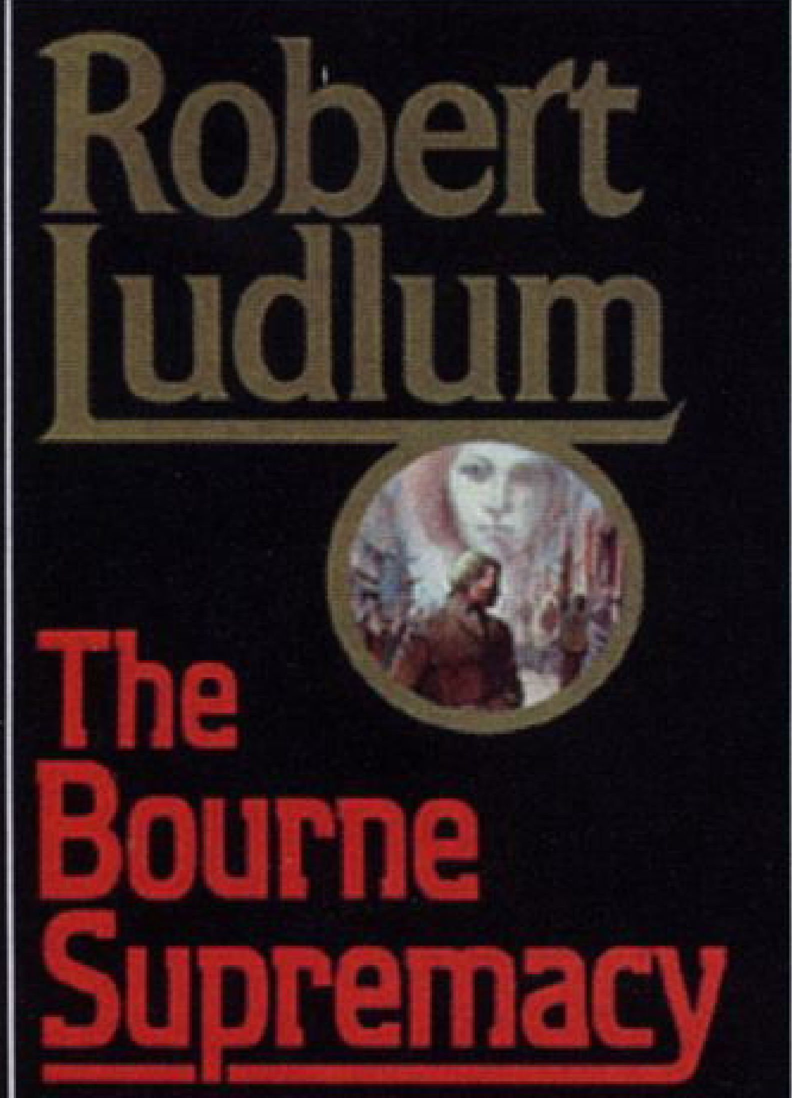
杀手集团正在追杀伯恩，此时 CIA 在伯恩失踪以后，误判其变节，也展开了猎杀行动。伯恩在苏黎士的一间旅馆中挟持了加拿大裔女经济学家玛莉，假扮成一对夫妇以突破 CIA 和"绊脚石"的双重追杀。作为受害者的玛莉，起初对伯恩残忍且不计后果的形事方式极度恐惧和反感，但在玛莉被敌方再次绑架之后，伯恩奋不顾身的将她救回，展示了他善的一面。在"绊脚石"和之前的美杜莎行动中，伯恩决不会出现这种举动，他之所以关注无辜者的生命，是因为失忆让伯恩产生了双重人格——在现实生活中，他是大卫·维伯，一个不受过去影响、重视家庭、温文尔雅的亚洲语言专家；在残酷的谍战中，他是拥有外科手术般精准的杀人手法，以及对鲜血的无限贪婪的杀手杰森·伯恩。玛丽希望能够唤醒伯恩善的一面，在玛丽的帮助以及自己的调查，伯恩终于知道自己是一名 CIA 杀手，同时也回忆起了自己在越南所执行过的"美杜莎"，之后的"绊脚石"，以及自己的劲敌——"豺狼"卡洛斯。

在小说的尾声，随着真相的揭开，伯恩终于知道了自己所抓捕的豺狼，是"绊脚石"培养出来的杀手，他只身一人前往"绊脚石"位于七十一街的总部，与"豺狼"进行了一场决战。不幸的是，伯恩再次失败，身受重伤，而豺狼也扬长而去。之后，美国政府终于认识到伯恩并未变节，CIA 挽救了伯恩的生命。



1988 年的 TV 迷你剧《伯恩的身分》，基本依照原著的情节进行改编，与小说惟一的不同在于结尾——伯恩在最后一刻杀死了卡洛斯。

挑战威权



书名：The Bourne Supremacy
作者：罗伯特·勒德伦
出版年代：1986 年 2 月
ISBN 0394543963
初版页码：597 页

在第二部小说的开头，伯恩已经从精神和肉体的双重创伤中康复，并且在缅因州当地的一所大学中教授亚洲语言。早先假扮伯恩妻子，并且帮助伯恩找回失落记忆的玛莉，已经成为了他的妻子。两个人在一起快乐的生活，伯恩还定期接受好友莫里斯·帕诺夫的心理治疗。

此时在万里之外的东亚，某大国的总理遇刺，根据现场留下的证据表明，凶手居然是杰森·伯恩——越战中令敌人闻风丧胆的战场猎手，同时也是与风头超越"豺狼"的国际职业杀手。根据 CIA 掌握到的情报，这是该国的一名实力派野心家一手策动的政变计划，他雇用了一名能够完美模拟伯恩行动手法的杀手，刺杀政府中反对自己的官员，然后安插自己的亲信到这些重要岗位，然后将一切的暗杀都算到伯恩的名下，以不知不觉的方式获得这个国家的最高权利。一旦阴谋得逞，就会把这个国家，乃至整个亚洲带入战乱之中。同时由于伯恩的特殊身分，美国政府也会卷入其中。最好的问题解决方法，就是让伯恩回到亚洲，解决这场即将爆发危机的源头，同时证明自己的清白。但此时伯恩已经解甲归田，并且对美国政府报有极大的不信任，任何人，包括康克林都无法说服伯恩再度出山。

伯恩在大学教课的时候，一群不明身分的武装分子闯入了寓所，绑走了玛莉。赶回家中的伯恩立刻打电话给 CIA，以向新闻界泄露"美杜莎"和"绊脚石"行动的绝密资料为威胁，要求美国政府给予协助。另一方面，内心深处极度反感政府的伯恩，为了保证玛莉的安全，不得不遵照绑匪的指令。奇怪的是，绑架者没有提出金钱方面的要求，而是给伯恩下达了一系列的任务，这让伯恩意识到自己再次被政治阴谋所利用。

迷茫中的伯恩找到了惟一可以帮助自己的人——康克林，结果发现了令人震惊的真相：绑架玛莉的居然是美国政府！为了将伯恩送回亚洲执行任务，CIA 研究了伯恩的档案，认为他当年之所以能够丛大卫·韦伯变成"美杜莎"部队的 Delta 一号，是因为自己妻儿在越战中被炸死，让他的人生信念彻底崩溃，继而激活了体内全部的兽性，转变为了一台高速运转的杀人机器。美国政府希望通过绑架玛莉，然后借绑匪之口下达任务指令，再度控制伯恩去解决东亚的危机。伯恩质疑康克林为什么要告诉自己这个秘密，康克林无奈的回答，绑匪并不是由 CIA 特工假扮，而是雇用来的货真价实的犯罪团伙，之所以告诉伯恩这一切，是因为绑匪已经失去了控制，他们背后的，是这个亚洲国家的另一个政治实体。现在惟一救回玛莉的方法，就是听从绑匪的要求，为营救玛莉争取时间，同时伯恩也希望能够在与绑架者背后政治势力的合作过程中，找到其中可以用于反

击的漏洞。

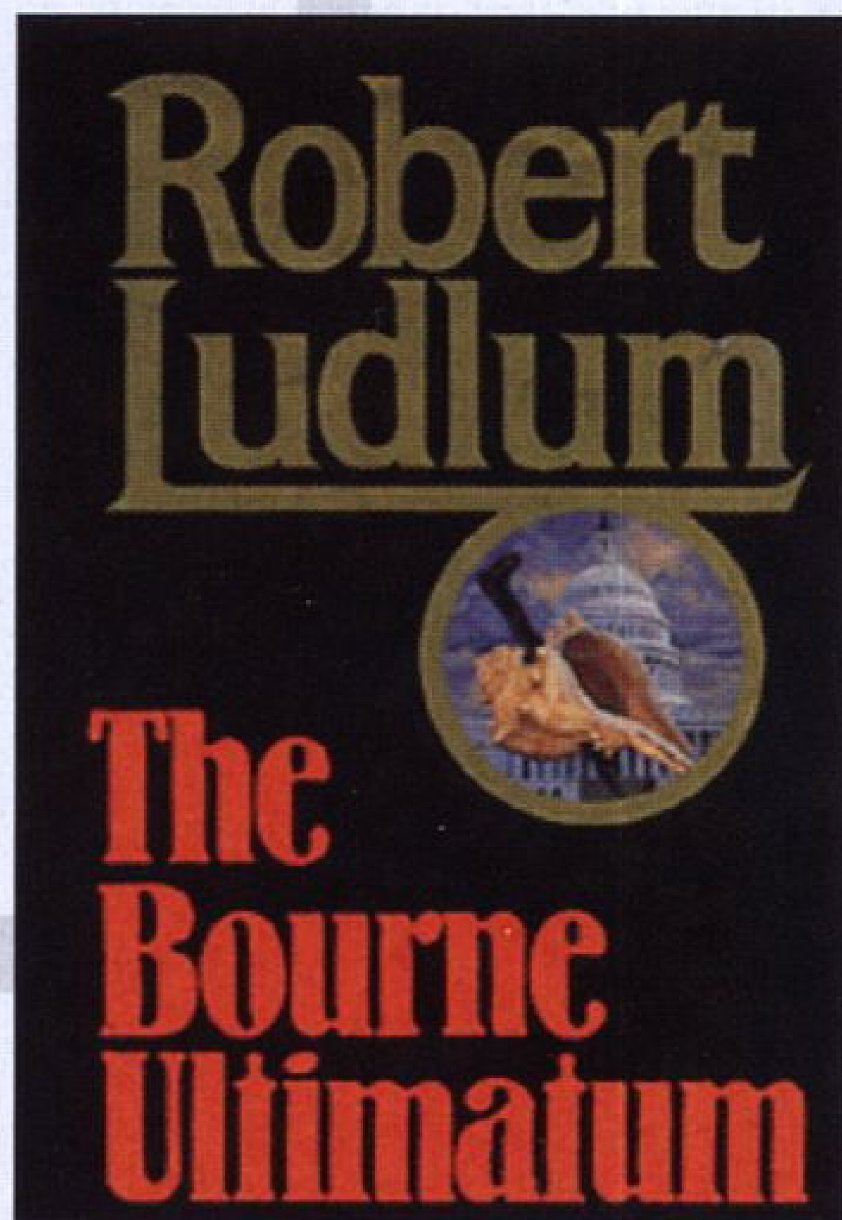
之后，伯恩与绑架玛莉政治势力的代表见面，被要求用冒牌伯恩来换回玛莉，因为该势力首脑的妻子正是死于假伯恩之手。另一方面，B势力首脑正在准备在该国发动一场革命，这会威胁到外国人资产的安全，美国和英国的情报组织再次利用了伯恩，希望通过他来找到B势力背后的神秘人。

在伯恩进行惊心动魄谍战得同时，机智的玛莉也逃脱了绑匪的魔爪，当伯恩拿假伯恩去换回玛丽之后，却被告知下落不明，怒火中烧的伯恩开始大开杀戒。玛丽最后找到了伯恩，并告诉他自己所知道的一部分真相。但事情并没有就此结束，美英的联合行动全面失控，伯恩用鲜血与子弹书写了故事的结尾。

最后通牒

书名：The Bourne Ultimatum
作者：罗伯特·勒德伦
出版年代：1990年2月25日
ISBN 0394584082
初版页码：611页

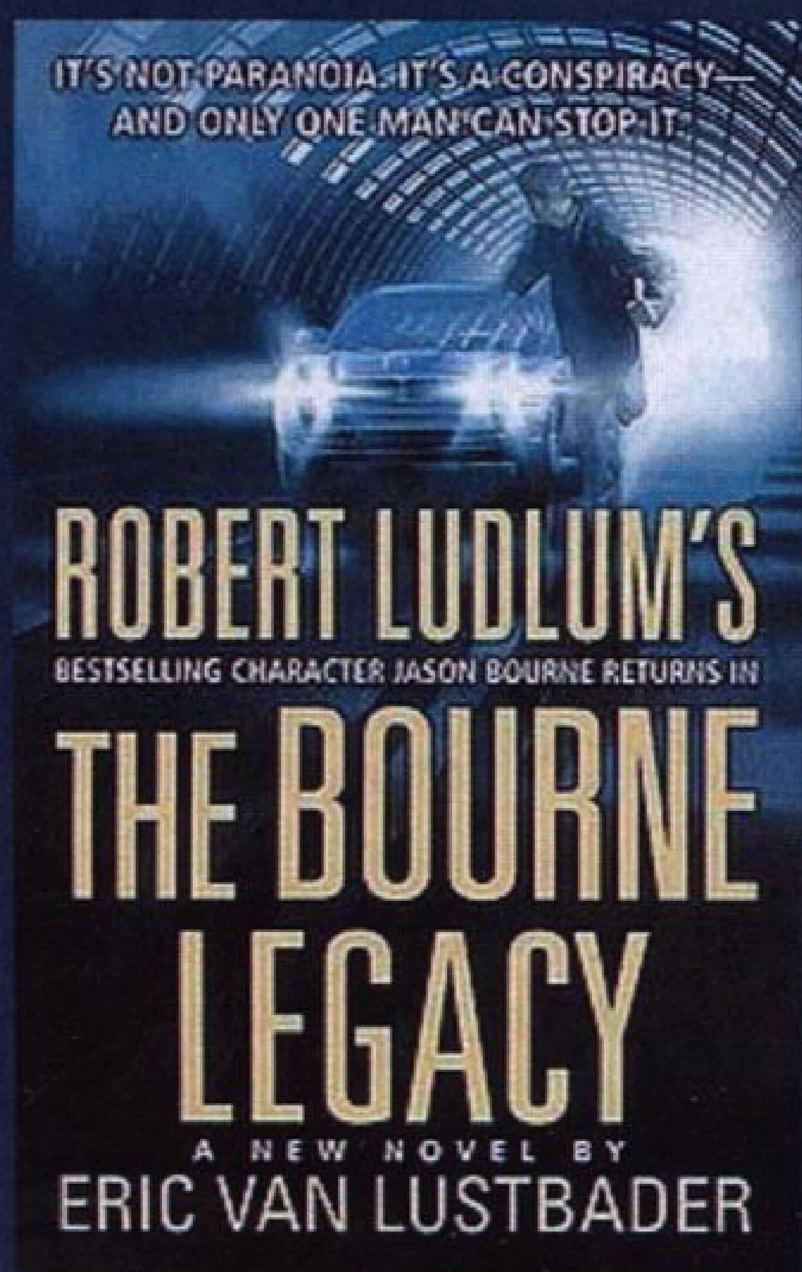
伯恩一直饱受双重人格的折磨，他知道只有消灭自己的宿敌——卡洛斯，才能让伯恩这一暴力人格彻底消失。与此同时，已经进入老年的豺狼的野心和杀气并没有随着时间而消退，相反，他认为干掉伯恩是自己离开人世之前最需要做的一件事。卡洛斯招募了来自世界各地的老杀手，组成了“巴黎老人会”，四处兴风作浪。伯恩将妻子玛莉和孩子们送到了自己的老舅子——约翰·贾奎兹在加勒比海的寓所，然后与自己的老朋友康克林重建了“美杜莎”，并使用所能动用的一切资源去找到并杀死豺狼，最终将卡洛斯送入了地狱。



遗产的传承

书名：The Bourne Legacy
作者：艾瑞克·范·勒斯贝德（Eric Van Lustbader）
出版年代：2004年6月
ISBN 0312331754
初版页码：464页

伯恩再度做回了大卫·韦伯，他在乔治城大学担任外语教授，玛莉也为他生下了两个孩子——嘉米和艾丽森。一次下班回家途中，一枚与自己脑袋擦过的子弹，让伯恩意识到危险从来就没有离开过自己。他向此时依然在CIA工作的康克林寻求帮助，但却发现康克林与伯恩的心理治疗师莫里斯·帕诺夫已经变成了冰凉的尸体，正当伯恩在现场试图寻找线索的时候，刺耳的警笛声说明了二人的死因和伯恩现在的处境：他再次被人陷害了。随后伯恩一面躲避通缉，一面联系到了康克林死前最后见过的一名情报贩子，得知康克林准备去匈牙利执行任务，而杀手所代表的势力显然不希望看到这一切。匈牙利方面的CIA联系人贾诺斯·维达斯，此时就成为了伯恩惟一的线索。



伯恩此次的对手，从政治阴谋家、杀手集团，变成了更为热点的国际恐怖主义。车臣恐怖分子史蒂芬·斯帕科准备在冰岛召开的由全球大国首脑参加的和平谈判上发动生物武器恐怖袭击，为此他绑架了美国细菌专家菲尼克斯·希佛，然后杀死了正在对此进行调查的康克林，还一并杀死了莫里斯·帕诺夫，然后将一切都栽赃给伯恩。

伯恩在东欧的调查过程中，时刻都被斯帕科的欧亚混血杀手卡翰跟踪。在卡翰与伯恩的第一次对峙中，伯恩和所有的读者都得到了一个惊人的真相：原来卡翰就是乔什——当年由伯恩的第一任妻子所生的孩子，伯恩以为自己的妻儿已经在空袭中丧生，但他并不知道乔什幸存下来，并后来被杀手集团培养长大。他对父亲一直怀有很深的仇恨，认为他在最需要爱与帮助的时候抛弃了自己，他参加斯帕科的行动，目的就是完成对父亲的复仇。为了能不让父亲死得不明不白，卡翰告知了伯恩这一切。伯恩亲眼所见自己的两个孩子葬身火海，他当然不相信这一切，认为这一切都是敌人企图折磨自己内心痛苦的伎俩，但熟悉的眼神，又让他无法将枪口对准眼前的这个年青人，伯恩第一次选择了逃避。

直到在CIA的数据库中发现当年乔什的尸体并未发现，伯恩才第一次相信卡翰就是自己的儿子，而卡翰在与伯恩的接触中，也发现自己的父亲并不像自己想像中的那样冷酷无情。在伯恩被斯帕科抓获之后，卡翰奋不顾身的将父亲救出。两人一同登上飞往冰岛的航班，并合力阻止了斯帕科的恐怖袭击计划。

在小说的最后，卡翰并没有跟随伯恩回到美国，因为他知道现实生活中没有自己的位置，身为一个杀手，他只会给自己周围的人带去伤害，但他会永远思念并爱着父亲。

这部小说出版于2004年，也就是罗伯特·勒德伦的伯恩完结篇——《最后通缉》成书的十四年之后。2002年电影推出之后，《谍影重重》再次成为一个炽手可热的话题，艾瑞克·范·勒斯贝德继写了这一作品。第四部小说的不失为一部精彩的谍战小说，但作品却没有得到读者们的认可：由于2002年的伯恩电影将原著故事进行了大幅度的改编，以适应大银幕的表现方式，为了照顾到只通过电影了解伯恩故事的读者，作者将屠刀伸向勒德伦作品塑造的角色们，小说开篇不久，就将康克林和帕诺夫杀死，睿智的玛莉干脆沦为了一个家庭主妇，专门负责在家带孩子。而乔什的“复活”和之后的父子相认，更是显得无厘头，让老读者们无法忍受。事实上在续写的三部作品中，均已经完全放弃了原著注重人物心理刻画、注重情节高速推进带来阅读紧张感的两大特征，后三部作品，仅仅是由一名名叫“伯恩”的主人公演绎的谍战故事，即使将伯恩换成其他的名字，也不会对小说的质量产生任何影响。

多重背叛

书名：The Bourne Betrayal
作者：艾瑞克·范·勒斯贝德
出版日期：2006年2月
ISBN 0446580376
初版页码：496页

序章中，CIA副局长马丁·林德罗斯在埃塞俄比亚瑟门山的最高峰Ras Dajem追踪恐怖组织Dujja的核武器藏匿点。不幸的是，林德罗斯被该组织的副指挥官法迪抓获，他的哥哥卡利姆正是Dujja的一号人物。

小说正篇的开头，伯恩正在由林德罗斯任命的心理专家桑德兰博士的办公室内，接受进一步的心理治疗。但伯恩不知道的是，眼前的桑德兰博士实际上是Dujja组织杀手维因多普假扮的，他的任务是用化学药剂结合催眠，来为伯恩制造新的记忆。这些不属于伯恩的记忆会隐藏在他的潜意识之中，一些声响、特定的词汇和味道，都会唤醒这些植入的记忆，进而让实验对象

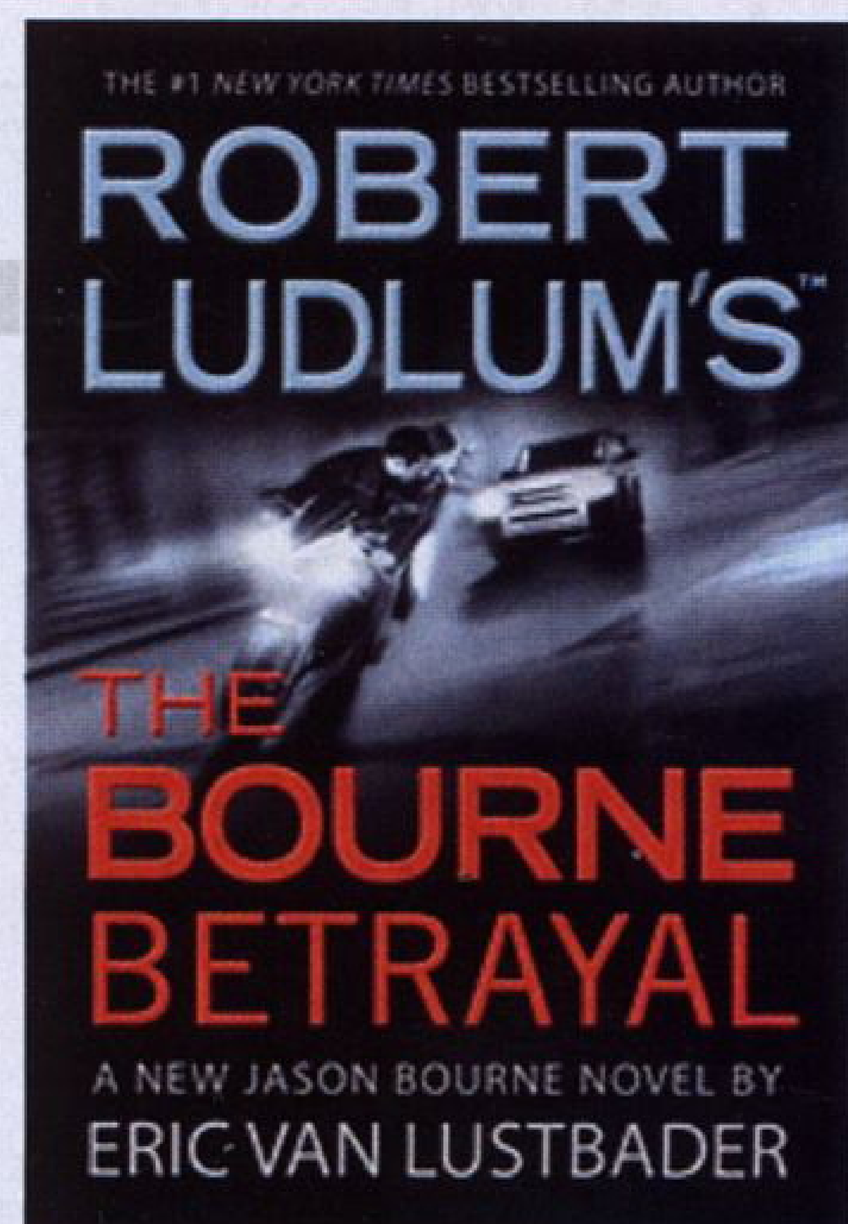
对主控者言听计从。两小时后，“治疗”完成，伯恩走出了办公室，随后维因多普拿起电话，告诉法迪“一切都完成了”，而伯恩也从一通打入的电话中得知林德罗斯被绑架的消息。他叫下一辆出租车，前往CIA总部了解最新进展。

在兰利总部的会议室中，他见到了CIA代理副局长马修 · 莱勒，在林德罗斯失踪后，由他来接替这一职位；索娜雅 · 莫尔，CIA高级官员，她被指派全权调查林德罗斯失踪事件；邀姆 · 海特勒，密码专家，正在破译Dujja组织所使用的通讯代码；海莱姆 · 赛维克，恐怖分子，惟一知道林德罗斯下落的人。伯恩决定一个人带着赛维克“出去走走”，以获得进一步的情报，却在赛维克一句话像魔咒一样控制了自己的行动。原来赛维克正是法蒂本人，他在枪战中杀死了海特勒，在地下停车场中抢走了一辆汽车，伯恩驾驶一辆摩托车尾随追逐，最后汽车在通过一个拐角之后突然停止不动，CIA特工将汽车包围，发现车厢已经是空空如也，伯恩察觉到这是一个陷阱，他奋力将索娜雅拉回，随后一阵惊天动地的大爆炸，证明了伯恩的预感。

此时的法迪已经转移到宪法饭店，在这里他接通了总台电话，要求餐点，随后将服务生奥马残忍杀害，窃取了其身分证件，并且进行了完美的易容，然后对现场进行了纵火，烧毁了奥马的尸体，之后又从容出境。

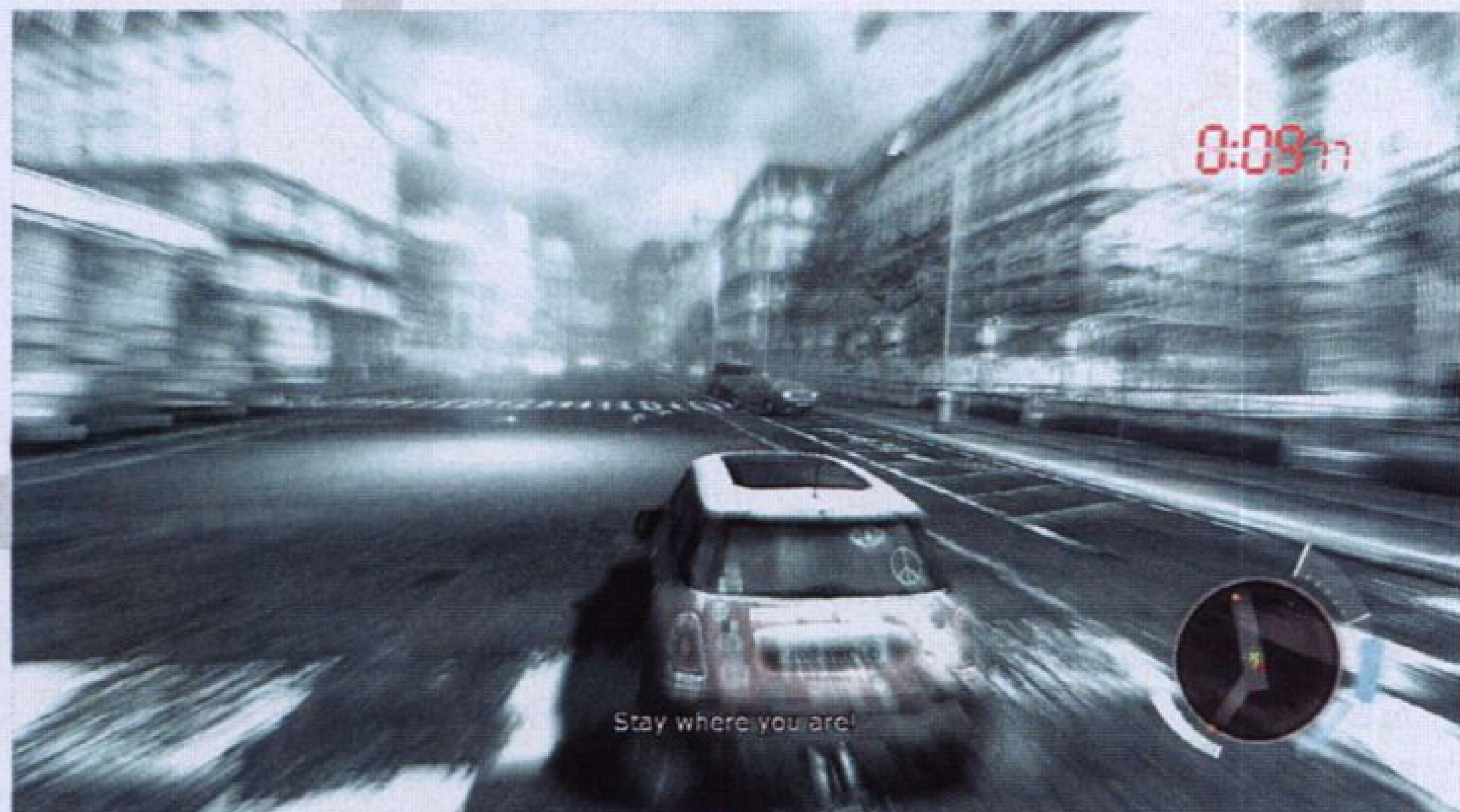
伯恩经过伦敦、吉布堤，最终找到了林德罗斯失踪的地点，在当地居民和CIA特工的帮助下，从一处洞窟中找到了已经看起来已经奄奄一息的林德罗斯，随后将其转交给了CIA。但伯恩不知道的是，这个林德罗斯，正是法迪的哥哥——恐怖组织一号人物卡利姆假扮的，此时CIA内部也已经遍布内鬼。卡利姆利用林德罗斯的身分对伯恩和索纳雅下达各种任务指令，这一对搭档能否冲出多重背叛与谎言之网呢？

本集小说玩的两个看上去前卫的概念：以记忆移植的方式进行精神控制，和变脸术，其创意直接来自于小说《满洲候选人》以及电影《夺面双雄》。但结合在一起的效果并不理想，尤其是由恐怖分子假扮的CIA高官居然可以欺骗包括伯恩在内的所有人，简直比《MGS》中的章鱼还“章鱼”，待真相大白之后，读者只有一种被愚弄的感觉。



伯恩与间谍游戏

节奏的胜利



《伯恩的阴谋》其电影改编游戏的“出身”，在尚未发售时就具备了雷作的“潜质”。在正式版中，三大游戏方式——枪战、格斗和追车均来自于电影的标志性动作元素，但如果割裂的看待，这些元素的具体表现均显一般化：在射击环节，尽管《伯恩的阴谋》采用了时下流行的“掩体”玩法，但无论是系统还是手感都显得非常生硬，尤其是从射击到格斗的切换让人难以接受；格斗环节只有轻重攻击和格挡键，每次战斗都是“普通攻击累积必杀槽——QTE发动大攻击”这种机械循环，初上手可能让人感觉到新奇，但时间一长难免让人觉得乏味；追车环节忠实复制了电影中的巴黎街道追逐战，但无论速度感还是驾驶乐趣，都还显得非常业余，流程也显得拖泥带水。游戏的关卡设计更是不合情理，许多潜入任务改为了一杀到底的模式，还有诸多“有枪不用偏要对老拳”的强制性打斗场面，让人开始怀疑敌我双方之间是否有所谓的“潜规则”……

然而，就是这些单看起来一般化的设计，却组合出了一部质量上佳的作品，原因正是在于游戏很好的把握了电影所营造出的高节奏，让人欲罢不能。

在关卡结构上，游戏采用了电影动作场面加回忆的方式，因为制作组明白光靠电影的几段长度加起来不超过四十分钟的动作戏，去改编成流程长度在四小时左右的游戏，这肯定会让节奏变得非常松散，而加入更多原创的关卡，又会造成与电影剧情的脱节。《伯恩的阴谋》巧妙地抓住主人公的失忆特征，将其记忆碎片中经历过的任务穿插到游戏的主线之中。在主线关卡中，游戏将使馆突围、巴黎追逐、猎杀“教授”以及“绊脚石”总部决战四场戏延长为流程适中的关卡，并且补充了电影没有交待的两段剧情，包括伯恩那场失败的游轮暗杀和与曼海姆的教堂大战。

认可《使命召唤》是“互动战争电影”的玩家，根本原因在于——现代玩家“注重流畅过程体验，而不再关注核心向设计”这种心理预期，在这款游戏中得到了极大的满足，玩家们希望用最快的速度收获最多的通过自己双手互动操作所带来的视听享受，这也使得当今大量“好看”的“动作游戏电影”中，由线性脚本安排好的等待玩家触发的高潮场面，代替了原本通过探索获得乐趣的传统游戏方式。

同伯恩电影的简练、干脆的镜头语言类似，《伯恩的阴谋》在流程中也绝无丝毫的拖泥带水，不仅关卡路线单一，而且使用伯恩的感官特技还可以快速找到场景中可以实现互动的物品，以及下一个目的地在GPS上的位置，这使得玩家只需要一路冲到终点，干净利落地干掉沿路的敌人，而大量的限时任务、追逐任务，更是让伯恩快马加鞭，与子弹赛跑，与时间赛跑，整个游戏从开始到结尾均是在高节奏中一气呵成。在没有获得主演马特 · 达蒙以及任何演员肖像权的情况下，制作组将有限的资金花费在了刀刃上，购买了电影的OST使用权，并且依照电影配乐的曲风制作了大量的BGM，还请到了诸多演员的献声。值得一提的是游戏的主题曲《Falling》，由著名黑人歌手Cee-Lo主唱，再经过Paul Oakenfold这位电子音乐大师混音之后，可以说是一首可以与电影版主题曲《Extreme Ways》相媲美的名曲。这些都为还原电影的氛围感起到了至关重要的作用。



深远的影响

伯恩的镜头风格，以“晃”为其显著特征。手持摄像最早运用于新闻报道，影视作品将之消化吸收之后，用不稳定的机位来模拟抓拍、跟拍和追踪拍摄的效果，用以增加作品的临场感。这种“晃”并非是摄影机胡乱的摇晃，它需要导演对每一个分镜头的时间、内容有充分的计划。这种风格的动态画面由大量短促、有力的镜头构成。与传统画面相比，它们在形式上是零乱的，但一个高明的导演，可以将这些零乱组合出犹如水银泻地般的流畅，以实现所谓的“形散神不散”。听起来谁都懂，但真正能够领悟的导演并不多见，而这恰恰也是当年《拯救大兵瑞恩》之后，诸多跟风导演除了把观众在座位上晃昏、晃吐、晃跑以外，什么都没有留下的原因。在拍摄前，导演不刻意追求每一个分镜头所应该达到的效果，导演通常会要求演员连贯的完成表演（类似长镜头），然后采用多机从多角度拍摄（如《谍影重重2》的追车战采用了六机拍摄），再通过后期剪辑（需要考验导演即兴发挥的能力），组合出快速、凌厉的镜头风格。

《谍影重重》用简约而绝不简单的镜头语言，我们带来了一个更为真实可信的平民特工，它不仅颠覆了间谍片的理念，而且也颠覆了观众对间谍这一银幕形象的认知，就连老牌间谍系列电影007系列，也不得不启用更富野性男人味，同时被老007观众称为“史上最丑007”的丹尼尔·克雷格，并且一改以往邦德大神“不放弃任何一个暴露自己机会”的“耍帅流”潜入方式，开始寻求更为干脆的任务解决方案，在拍摄手法上，新版007对“伯恩”的借鉴也是极多的。

“伯恩”电影对游戏的最直观影响，体现在过场动画的表现手法上。尽管“手持摄像、快速剪接”的镜头风格并非是“伯恩”独创，但在《谍影重重2》之后，大量的动作游戏开始寻求手持摄像、多视角镜头切换和高速剪接的过场效果，这并非是偶然，这种镜头表象技法，广泛的运用于《潜龙谍影4》，代表场景为美军大部队包围里奎德·山猫，镜头不断地从美军、新猎狐犬部队、斯内克和里奎德·山猫的视角调整，并适时使用大全景以及鸟瞰视角来描述整体态势，并且用手持摄像“晃”出了画面中人物的焦躁和不安，营造出了山雨欲来风满楼的气势，还有《生化危机5》的实时演算过场中也有类似的做法。而杰森·伯恩所代表的“果断、一击要害”的对话风格，并列的两种——杰克·鲍尔（美剧《24小时》的“小强”主角）代表的粗暴对话风格，以及詹姆斯·邦德则代表的“理性、优雅”的语言风格，三位具有代表性的间谍特征在RPG间谍题材游戏《阿尔法协议》中可谓一览无余。制作组还特意安排了一段使馆脱出战，来对“伯恩”电影第一集中的第一个高潮场面进行致敬。



“伯恩”对于潜入游戏影响最大的，在于以往依靠拐角、黑暗进行掩护的潜入机制，已经无法满足期待有伯恩那种“‘大’隐于世”感觉的玩家的需求。下面就让我们来看看改头换面后的山姆·费舍尔大叔，是如何在新作《断罪》中展示自己的“伯恩流”特工技能的。

在两年前的最早概念展示中，我们看到费舍尔的“三眼幻魔镜”、黑色凯夫拉潜入服、SK系列“第三梯队”专用改制枪械均不见踪影，出现在玩家眼前的只有一个身穿G8风帽衣、背着帆布单肩包、满脸胡渣的大叔，混迹人群的时候，就像纽约街头的一个流浪汉一样不引人瞩目，他用场景中的各种日用品作为武器攻击敌人、利用人群来掩护自己的行动、用漂亮的特工搏斗术将抓捕自己的警察制服。当时的预告视频中，费舍尔第一次真正离开了黑暗，在光天化日之下的朝鲜战争纪念碑旁利用人流来掩护自己，不动声色地完成任务目标。但在后来《刺客信条》利用人群潜入这一机制的表现非常糟糕，而《断罪》也接连跳票，让人不得不相信，“上大街玩潜入”这种Gameplay至少在现在技术条件下是难以实现的。在去年6月《断罪》全面推翻重做之后，本次E3大展上终于进行了新面貌的第一次展示。虽然游戏已经放弃了人群潜入的基本框架(类似的还有《刺客信条2》的“拨乱反正”)，但对“伯恩”的致敬，已经融入了游戏的方方面面。

在解决《双重特工》中本土恐怖组织颠覆美国政府的危机之后，费舍尔却由于“第三梯队”的瓦解而失去了恢复身份的机会。在隐居两年之后，被女儿的死折磨得遍体鳞伤的费舍尔决定开始行动，调查这背后的真相，并惩办凶手。他将从马尔他一路开始西行，最终回到华盛顿。



身为一个逃犯，尽管他会得到原3E同事的帮助，但他的绝大多数装备，都需要通过缴获的方式获得，并且只能使用“大路货”，而不是特种改制武器。而更多的特种装备，则需要费舍尔自己动手想办法了，在此次的演示片段中，就出现了大叔从一辆停放在路边的SUV上卸下了一只倒车镜，用以“山寨”原先使用的的光纤窥镜。看来在正式版中，有更多的“要你命3000”系列武器等待着大叔的发掘。

既然要COS伯恩，最需要COS的，就是一个“快”字。《分裂细胞》向来就是一款慢节奏的潜入游戏，大叔以八字步蹲姿缓慢前进的造型，还被小岛秀夫在《MGS4》的第一个概念演示片中狠狠恶搞了一把。此次蒙特利尔小组废弃了已经沿用了六年之久的动作模组，让费舍尔拥有了闪电般的行动速度。这种快并不仅仅体现在大叔的移动速度，还包括两个动作之间流畅的衔接。原先需要复杂操作的才能实现的组合动作，现在都可以使用动作键快速完成，大叔现在可以飞奔向一根楼房的排水管，然后飞身抓住之后快速向上攀爬，期间不会有任何的停顿和附加操作（这也是大叔“波斯王子”化的一个方面）。

伯恩的快，还体现在同时面对多个敌人，甚至是被敌人里三层外三层包围之后，他都能迅速找到威胁的解决之道。在预告片中，我们同样看到了大叔以漂亮、连续的动作，以闪电般的速度扫平一切威胁。在《断罪》中，蒙特利尔小组引入了《彩虹六号维加斯》中的“标注、执行系统”（进门前标注好攻击的目标和序列，然后破门后由队友逐一清理），只不过大叔展示这种闪击本领完全要靠自己。这并不代表玩家只需要扣动扳机，就可以自动扫平眼前的敌人，费舍尔还需要及时的发动人盾、贴墙掩护，来作为闪击过程中过渡。在费舍尔展示华丽攻击动作的同时，机位的调整也显得极为动态化，深得“伯恩”电影的精髓。

伯恩之所以能在敌人的围捕中每次都顺利逃脱，不仅仅在于他跑得快、藏得好，更重要的是他总能故意留下痕迹来扰乱敌人的行动，从而在敌人的慌乱中找到破绽。在《断罪》中，出现了“最后位置系统”，费舍暴露之后迅速找到掩护，就会在敌人最后发现自己的所在位置出现一个“鬼影”，这样敌人就会对这一位置进行搜索，而费舍尔则可以在以自己为诱饵调动敌人的行动，从而为自己的逃离或者伏击创造条件。

结语

杰森·伯恩是一个都市游侠，他所代表的，正是现代都市人游离不定中的不安全感，因此他所演绎的这个寻找失落自我、实现自我救赎的故事，才如此让人动容。这一荧幕形象也对间谍电影，乃至间谍题材游戏产生了深远的影响。也正因为如此，我们才有了从欣赏伯恩到扮演伯恩的机会。目前“伯恩”的第二部游戏作品，已经转交给Xbox平台上大受好评的动作射击游戏《星际传奇 逃出屠夫湾》的制作组——Starbreeze工作室制作，也将会在近期公布最新的开发状况。在今年圣诞节期间，再度登场的费舍尔将让我们领略到“伯恩”流特攻战的非凡魅力。在接下来的2010年，传说中的“伯恩”电影第四部也将会投入拍摄……

伯恩低调、孤独、清醒、冷酷、迅速，始终处于一种穷途末路的状态中，同时散发着身为被人猎物的恐慌和猎杀别人前的极端冷静，或许，这就是在钢筋丛林中苦苦挣扎的现代人最希望获得的一种心理体验，这也是“伯恩”这一角色魅力的关键所在。希望伯恩能够继续扮演好他的角色，用他的传奇来抚慰我们每一个人焦躁不安的内心。



文 万岳、孙武松 编 胜负师 美编 木仙

《EVA》中若干谜题的补完

首先要说明的是，《EVA》的第二部新剧场版《破》将于6月27日上映，相信最近人气已经旺到极致，但现在还是有不少朋友对之前已放映的《EVA》剧集存在诸多疑问，而以这种状态去观看新剧场版就会更加一头雾水；因此我们整理出几条《EVA》世界观中最大的谜题并对其进行解惑，希望能帮助大家更好地理解《EVA》。

其次得承认的是，我们只不过是把《EVA》那浩瀚的谜题海洋中的一小杯水给澄清淡化了而已，甚至我们很多观点在之前就已经被各路祖、尊、佛、神们研究出来了；全球的《EVA》FANS太多了，观点难免撞车，若真被我们说中，还望大家海涵。

最后须澄清的是，我们这篇文章，都是以实际剧情与人物对话为基础，再进行推断思考出来的结果；而不考虑动画剧集以外的因素。《EVA》的TV版动画在后期由于经费紧张，制作方有很多偷工减料、草草了事的行为，致使本来就模糊不清的系列谜题更加扑朔迷离；有很多朋友觉得这剧情到后来本身就是胡来的，所以就没必要进行研究了；我们则认为其实在混乱假象之后还是有真实剧情的，同时也对之前那种看法持保留意见。

谨以此文，献给所有沉醉在《EVA》世界里的美好心灵的拥有者们！

专有名词的简写

EOE：第二部剧场版《The End of Evangelion》的简写。其中又分为两话《Air》与《真心为你》，作为新的第25和26话。

朗枪：朗基努斯长枪（也译成"隆基努斯之枪"）的简写。

ATF：Absolute Terror Field的简写，意为"绝对不可入侵的领域"，通常也被称作AT力场，与之对应的有反AT力场。



带有宗教色彩的人物、名词的定义

[零]

众所周知，《EVA》的世界里存在着许许多多充满了宗教色彩的设定。比如神、亚当、使徒、朗枪，甚至是犹太教中的莉莉斯。然而就像制作方也一再强调的是，宗教在《EVA》中只是一种表现形式，《EVA》并不致力于阐释宗教思想，更不严格遵循于世界上现有的一种或几种宗教设定。《EVA》一直都只是利用宗教来表达制作方想表达的东西。

事实上我们所看到的《EVA》中的宗教，已很难说它是天主教、犹太教或是别的什么教。即便《EVA》的研究在粉丝群中进行了十几年之久，至今也没有一种说法能够证明《EVA》究竟惟一依照于某个宗教的某个背景，官方更是对这个问题绝口不提。我们更多看到的是，庵野君天马行空地把他想引入的任何一种宗教的任何一个设定直接拿来，从而造就了《EVA》这样一个混合体。

所以，对于《EVA》中宗教设定，我们在战略上要藐视它，而战术上却要重视它。战略上藐视它是指，不到万不得已的时候，一切从剧情出发，用台词说话。而一旦从剧情已无法推出任何有效结论，而该问题又明显满足某个宗教的某个典故，则可以认为制作方在此处确实引入了这个设定，即以此再作为我们分析的依据。

于是在此第零篇，我们姑且放下《EVA》中的种种谜题，单单阐述一下本文对于《EVA》中宗教的态度，并将笔者总结出的一个宗教设定的最小集合示与读者。

"零"篇小结笔记

使徒：狭义上（也是通常情况下）是指诞生自亚当的生命体。也就是动画中被EVA机体摧毁的敌人，总共15名。广义上（非通常情况）是指亚当、莉莉斯以及所有诞生自亚当或莉莉斯的生命体（包括人类，全体人类作为第18使徒），共18名。

神：同时具有生命之果和智慧之果的生物，不为惟一体；但是需要明确的是，拥有了生命之果只是代表不会自然死亡，但是遇到外力致死是依然成立的（使徒是可以被EVA击杀的）；拥有了智慧之果，照样会有笨蛋的出现（人类拥有智慧之果……下半句大家知道我要说啥的）。

死海文书：现实中的死海文书是分布在死海周围一些残破不全、经过遗失后剩余的经卷，而《EVA》里的死海文书则正是现实中那些已经遗失的部分，可以说是完全的杜撰物。

生命之树：《EVA》世界里第一个生命体，无性，由生命之树诞生了其他生物，随着那些生物的诞生，生命之树逐渐枯萎，最终凝结成一杆能自由伸缩的红色长矛，被命名为朗基努斯长枪。这也解释了为何朗枪能贯穿所有的AT力场——最原初的、祖宗级别的生命体，自然能够盖过由它衍生出来的生命体，更别说是由后来的生命体衍生出的AT力场了。

AT力场：世间所有生物都拥有的一种外膜，亦称心之壁；主要作用是维持单体生命的固态外形。人类和其他生物的AT立场较弱，使徒的AT力场比较强大，可以具象为肉眼可见的橘黄色膜片。

【壹】第二次冲击的真相

第二次冲击作为《EVA》世界中的核心谜题之一，一直以来就鲜有能使人完全信服的答案。关于第二次冲击的原因以及过程之所以众说纷纭，其实主要原因还是在于剧中给出的线索太少。首先剧中角色中知晓内幕者已经寥寥，且这类角色对于那段历史又都是讳莫如深，一旦提及还满嘴全是晦涩的隐语，让人听了一头雾水，无从揣测。且又有对于真相苦苦追寻却不得道者，还时不时有意无意地放出些许烟雾弹，让观众雾水之中更多费解。惟一来自事发现场的真实材料还是一段视角固定、声音混杂、长度仅几分钟的DV视频，而且里面惟一有价值的仅仅是几个研究人员在意外发生前后关于实验的一些对话。于是我们看到，单是关于南极地下发现的巨大生命体真实身分，就已经是说亚当者有之，说莉莉斯者有之，说亚当与莉莉斯合体者有之，说莉莉斯跑过来找亚当者有之……

笔者认为，欲理清第二次冲击的始末，在尽可能的依靠剧情的前提下，有两处线索必须被仔细考察。其一为上文所述的那段DV视频，其二为EOE中的葛城美里。DV视频中的对话有利于帮助我们理清第二次冲击的过程，而EOE中的葛城美里，动画中明显是要将她刻画成一个"已明真相者"，那么她临死前与真嗣的对话则可以揭示第二次冲击的诱因。这里结合前文的研究成果，特开此关于第二次冲击的Q&A，望对观者理清这个谜题有所帮助。

Q：第二次冲击的表象是如何的？

A：所谓的第二次冲击的表象，在上文提到的来自第一部剧场版《Death and Rebirth》一开始的DV视频里，就有很直观的记录：在南极的实验研究中心，原本平静的房间外突然出现一个光之巨人，并引发了大爆炸，巨人展开了四之光翼，然后这一切被漂流在救生舱里的葛城美里所看到。

Q：光之巨人是谁？

A：亚当。可以直接从葛城美里在EOE中的台词得知。而且结合动画的设定来看，与"东京地下存在着黑之月，沉睡着莉莉斯"对应的，"南极地下存在着白之月，沉睡着亚当"这样一个对偶设定是成立的。由此也可以得出，莉莉斯其实从一开始就沉睡于第三新东京市地下的黑之月中。

Q：当时在用亚当做什么实验？

A：在亚当被发现之后，研究人员对亚当的动力来源产生了兴趣。而当时只有葛城博士的S2理论才能解释这种动力来源，于是他们决定按照S2理论进行实验。具体是什么实验呢？根据DV中的对话，冲击当天进行的是"测试那个力场的自我意识信号"的实验。这个实验的具体手段我们不得而知，毕竟是剧中架空的一些科学理论，但可以确定的是这个实验要用到朗枪。

Q：为何会产生爆炸？

A：根据剧场版《Death》中一开始的那段录像中的对话："长枪现在是什么情况？""还是刚从死海打捞上来的样子。""快拔出来！"我们可以推测出，朗枪是从死海里捞出来的，而葛城科考队在南极将朗枪插入了亚当的身体；而此后由于某些意外产生了巨大能量的突然释放，也就形成了爆炸。上述"某些意外"，在动画中一直都没有很明确的资料，也无从推论，我们只能提供比较主流的两种猜测，但由于该推测并无剧情依据，所以望读者自行斟酌。猜测一，人类身上带有不完整的莉莉丝基因，通过朗枪这个桥梁，与亚当的基因相接触，同时引发了智慧之果与生命之果的碰触，这就引发了神的力量，超大量的能量瞬间释放，造成了大爆炸。猜测二，碇元渡在Seele的指使下提前离开了南极，因为他们知道在日后会发生什么，碇元渡本人亲自设定了类似定时炸弹一般的机关，致使亚当的能量在他离开后突然释放。

Q：第二次冲击背后有无黑幕？

A：问得好！而且答案是绝对有。我们可以根据葛城美里的一句台词推知（此时的美里已经是上文提到的"知情者"，故而她的话可以认为即是真相）："15年前的第二次冲击也是人类自己所安排的，但那时是为了在其他使徒觉醒前透过将亚当还原成卵的手段，才能将伤害减到最低的。"其实很大程度上，第二次冲击就在这一句话里了。第一，第二次冲击是人类自己安排的。这里葛城美里用了"人类"这个字眼，又给分析带来了困难。但是结合DV中的内容，可以推断，葛城考察队并不是元凶主谋（最后都挂了），惟一可能的元凶就是第二次冲击前一天调回碇元渡的

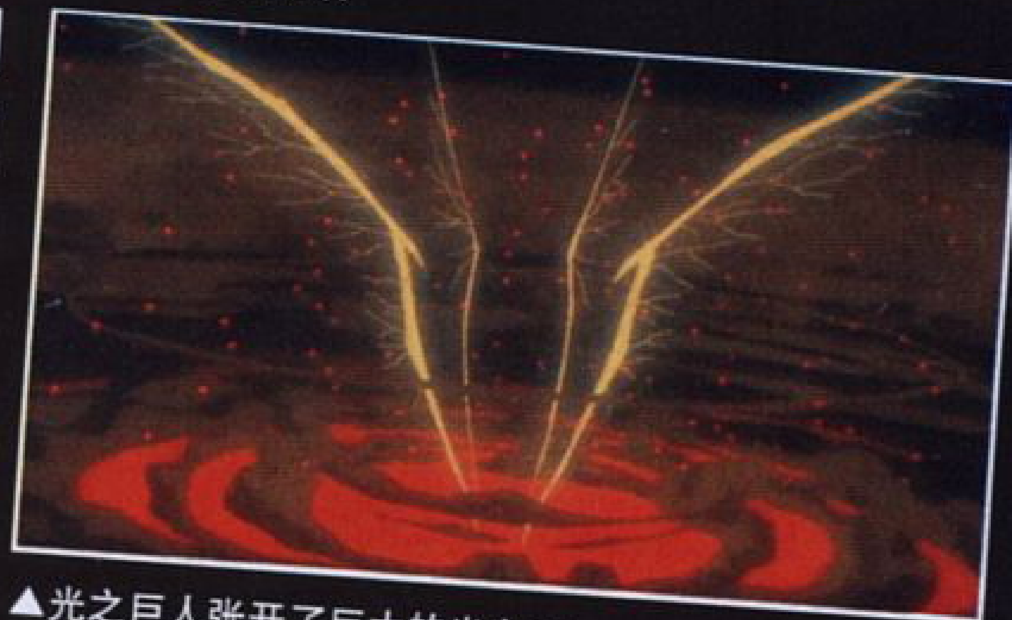


▲记录了第二次冲击冰山一角的DV视频。


▲DV视频中拍摄到的光之巨人的双手。


▲美里的父亲在打开舱门时的一个镜头。


▲光之巨人亚当。


▲光之巨人张开了巨大的光之翼。


▲葛城美里继承了加持寻找真相的遗志，展开了对第二次冲击真相的调查。此时的她已经彻底了解到了第二次冲击的来龙去脉。

Seele；Seele 知道第二天的实验要出事，而派葛城考察队去南极的也正是 Seele，所以可以说这事情就是 Seele 一手策划的。第二，Seele 这样做的目的，是要将亚当还原成卵。根据剧情，亚当产生爆炸，实际上可以理解为一种能量释放的形式，失去了能量但还保有生命的亚当只能回归到最初级的胚胎形态。第三，将亚当还原成卵，目的是“使伤害减到最低”。这里上文有过分析，实际上是要将亚当胚胎化，以增大使徒找到亚当并完成融合的难度。因为万一使徒找到亚当，就势必会与之融合，如此使徒版的补完计划就会成功，而全体人类被作为祭品而彻底消亡。为了阻止使徒找到亚当，就需要将亚当缩小化，然后由人类保密藏起来。

“壹”篇小结笔记

第二次冲击，是由 Seele 根据死海文书而一手炮制的人间大灾难，但是在 Seele 看来，这不仅不是一个危险的举动，反而还是一个有功的紧急避险措施。目的是为了在使徒之前先找到亚当并且雪藏起来，但是负面作用是导致了意外的大爆炸，使冰川融化，全球海平面暴涨，洪水海啸肆虐，直接导致了全球一半的人口死亡。

Seele 对于第二次冲击的始末是了然于心的，它完全按照死海文书上所记载的步骤进行操作，并且直接制定、操纵了第二次冲击，对于所产生的后果也完全清楚，对此它必须负全部责任。



【贰】

人类补完计划的实情

2-1 这算是《EVA》世界里另外一个最核心的谜题，因为这个计划由两条线索在进行，这两条线不仅本身就复杂，并且线索上的势力还互相拆台，使得原本就很难理解的概念变得更加迷糊，那么接下来我们就细细地整理一下。

人类补完计划，分别由 Seele 和碇元渡这两条线在进行，并且在进行过程中有互相交叉、冲突的地方，比如说在对初号机的利用上，Seele 之前并未打算将初号机作为最后处刑的对象，之所以最后不得不使用初号机，是因为在失去了原版朗枪的情况下已无法使用莉莉斯实施处刑，所以只能使用莉莉斯的“惟一分身”初号机。而另一方面，初号机是否能成神对于碇元渡来说是至关重要的。于是在这个问题上双方就有了必然的冲突。

那么我们首先来看 Seele 这方面。之前已经提到，Seele 的人类补完计划是以死海文书为剧本来执行的，那么那上面究竟记载了些什么东西呢？与其说是记载，不如说是记载＋预言；所有关于使徒、亚当、莉莉丝、人类的来源以及未来，都能够在死海文书上找到。死海文书的预言部分，总体来说还算是靠谱的，毕竟上面说到了使徒的入侵，并且单从结果上来讲，第三次冲击的发生也被其言中（注：这里不讨论可能产生的时空悖论的问题，即 Seele 不作为的话是不是就不会有第三次冲击的发生）。

然后结合 Seele 这个团体本身的意志来看，Seele 这个词语有一个非常精妙的翻译，叫做“全灵”，也可以理解为“灵魂”的意思，在《EVA》的世界里则是人类补完委员会，成员共计 12 名，再加上碇元渡则一共 13 人，中心人物是基路议长，除碇元渡以外，其余成员实际身分皆不明；该组织的实际地位与权力都高于联合国，幕后操纵力强，能够直接调用国际储备，只要内部达成一致，就无需再向外界征求意见。这么说起来感觉像是《合金装备》里的爱国者组织……反正都是日本人 ACG 里的概念，也不知道是谁山寨了谁。Seele 在很久以前就已经成立，在漫长的历史进程中，老人们开始对自己所属的人类产生蔑视情绪，在学习圣经得知人类是带着原罪出生后，这种情绪就更加强烈，为此他们尝试人类的进一步进化，却苦于没有正确的引导与方案，此计划暂时搁浅。而这，就是 Seele 本身的意志：任何组织一旦有了这种意志，它就会疯狂地搜集能够佐证、引导、传播它的意志的教科书，然后根据这个教科书去照本宣科。没错，在 Seele 看来，死海文书就是再好不过的教科书。


▲ Seele 开始发动第三次冲击，目的是让人类自行赎罪。

死海文书之所以能被 Seele 升格为纲领性文件，就是因为它那后半部分的预言，什么人类将被补完，集体回归莉莉丝，之后就可以统一为一体，产生新的进化生命体云云。这种看似进化人类、实则灭亡地球论调，正好与 Seele 的老人们的想法不谋而合，并且在上个世纪末那个末世论横行的年代，死海文书对 Seele 那帮冥顽不化的老头们来说简直就是救命稻草，他们总算找到一处能使自己心安理得的避难所。在此之后，Seele 忙不迭地制定人类补完计划，紧接着又人为地制造了第二次冲击，之后一边不惜巨资成立 Nerv 及其配套设施（包括 EVA 零号机到五号机），一边催促碇元渡赶紧照他们的要求进行计划的操作，他们就等着坐享其成，等着变成 LCL，这就是他们所期盼的人类美好补完结局。


▲基尔议长终于实现了他的夙愿。

以上是从 Seele 的主观意图上来分析的，但在客观上，我们必须一分为二地来看待 Seele。在之前“壹”篇里提到过，第二次冲击是 Seele 人为的，但在当时它是拯救了全人类的。如果它不通过发动第二次冲击来使亚当胚胎化并且捕捉之，那么亚当就有被使徒抢去先一步进行补完的可能，假如使徒补完成功，全人类就要面对被当做祭品的命运，人类全灭；然而通过第二次冲击，Seele 付出了损失了全球一半的人口的代价，却保护住了剩余的人类，同时将亚当雪藏，让使徒无从寻找，使徒暂时也就发动不了补完，剩余的人类得以幸存。而且后来 Seele 指挥 Nerv 不断击杀使徒，在一定意义上也起到了保护人类的正面作用。


▲作为人类补完计划的领导者，基尔议长一直对人类的自行赎罪抱着虔诚的心态。

在客观上，Seele 的分水岭就是渚薰的死，渚薰死亡后，3 到 17 号使徒全员灭亡，人类已

经失去了补完上的对手，也就不必担心会被当做祭品而全灭。但是此时 Seele 依然坚定不移地执行着自己的人类补完计划，而这么做却会使全球人类灭亡，Seele 很清楚这一点，所以在此时，Seele 等于说是从使徒手里拿过接力棒，正式开始蔑视人类现有的生命，在道义上已经彻底地蜕变为一个邪教组织。

接下去我们需要讨论 Seele 在人类补完计划的实际操作层面上问题。但在此之前，必须说明使徒那方的补完计划里的一些必要知识，所以我们整理出若干问题，也以 Q&A 的形式详列出来，以供大家参考。

Q：所谓的“生命之果”与“智慧之果”分别指什么？

A：我们知道，使徒吃了生命之果，人类吃了智慧之果。生命之果指的是作为单一个体所具有的强大肉体和完整的灵魂，不会老死病死（但是可以被杀死）。智慧之果指的是科技力量，即人类创造出的高度发达的科技文明。另，智慧之果跟灵魂没有关系。

Q：使徒有没有灵魂？

A：这是一个原则性的问题，这个问题直接决定了下文分析正确与否，因此这里有必要论证一下。我们知道，ATF＝心之壁，即有灵魂才能有的东西。（EVA 需要驾驶员作为“灵魂”才能制造 ATF 也证明了这一点）使徒拥有强大、完整的 ATF，那么就证明了使徒拥有强大完整的灵魂。

Q：使徒与人类分别拥有的是谁的灵魂？

A：使徒拥有的是亚当的灵魂，理解为等价于亚当灵魂的亚当后代的灵魂也未尝不可。我们知道，薰拥有的是亚当的灵魂（能够跟二号机同步），且薰是使徒，这个使徒可以认为具有普遍意义，所以使徒都拥有亚当的灵魂。单个人类拥有的是部分莉莉丝的灵魂。全体人类的灵魂加起来等价于一个莉莉斯的灵魂（也可认为是莉莉斯后代的灵魂，就像使徒的灵魂是亚当后代的灵魂一样）。

Q：人类的补完计划在宏观上是什么样的？

A：首先我们注意 Seele 在剧中的表现可以知道，Seele 从宗教角度认为莉莉斯和人类是有罪的（偷吃智慧之果之罪），所以上帝派出亚当和使徒，目的是通过发动第三次冲击来毁灭人类。于是使徒方面的补完计划就是要回归先祖亚当，让亚当拥有灵魂，然后完成对莉莉斯以及人类的惩罚。然后又注意到，Seele 也不只一次地提到人类要自行赎罪，而非被动地等待来自使徒与亚当的惩罚，并且认为这样才有可能回到最开始在伊甸园中的状态，于是才有了所谓的“人类补完计划”。Seele 一手制定的人类补完计划，主要就是要通过一个处刑仪式（EOE 中发生在初号机身上的那个仪式）来赎罪，之后全体人类回归先祖莉莉斯。这也是为什么 Seele 一直说“不是靠亚当和使徒” 来发动冲击。这里的回归，指的是全体人类的灵魂回归莉莉斯，而肉体全部化作 LCL。与之对应的，使徒的补完就是回归先祖亚当。

Q：既然使徒的目的是要跟亚当融合，为何有的使徒找到了 Nerv（下面的莉莉斯），有的找到了亚当（运送过程中）呢？

A：首先，我们不认可“Seele 掌握着所有使徒”这种阴谋论。那么就必须假设使徒有着某种自动寻找亚当（不排除包括寻找莉莉斯）的能力。然后我们知道，亚当已经被人类还原成胚胎，常识上来讲这么小了也应该是更难找了，所以使徒找亚当应该是难度很大的；但这并不意味着使徒就找不到或者放弃寻找亚当了，亚当在海洋运送过程中曾被使徒发现，使徒还与二号机进行了一场恶战。既然找亚当已经不那么容易，而使徒又知道莉莉斯在 Nerv 地下，那先找到莉莉斯将其消灭或者夺走，让人类失去回归的机会，这也可以让使徒在补完权的争夺战中抢到先手。因此，只要能够得到，不论是莉莉丝还是亚当，使徒都会抢夺过去。

Q：为何薰见到了莉莉斯却没有抢夺？

A：很明显薰在跟真嗣的接触中对人类产生了感情，所以最后选择了牺牲自己，这一点也是制作方要表达且表达的很明确了的东西。另外很明显薰也是被制作方作为正面角色刻画的。

Q：有着亚当灵魂的薰能同步二号机，那么“使徒都拥有亚当的灵魂”与“能跟二号机同步”之间有什么关系？

A：无必然关系。理论上说，零号机、二号机都是复制亚当而造，所以薰拥有亚当的灵魂能够与“自己”的肉体同步。但不要忽视了 EVA 驾驶员的存在，正是驾驶员作为 EVA 灵魂，才使得使徒无法像操纵自己身体一样与 EVA 同步。至于为什么薰做到了，薰自己的话正好印证了我们前面的解释：“只要没有灵魂的话，我们就能进行同化。而这台贰号机的灵魂，现在正自我封闭起来。”这就是为何其他使徒不能（或者说没有）与二号机同步的原因。

2-2

在普及了以上的知识后，我们才可以开始真正讨论 Seele 的实际操作层面中的谜题疑问，下面依然会采取 Q&A 的形式，将这些问题罗列出来。

Q：Seele 的在人类补完计划上的具体细节是怎么样的呢？

A：我们知道，Seele 一手策划了补完计划，对补完的每一个细节都了如指掌，那么当我们推测“补完所需道具”、“补完仪式的过程”等一系列问题时，Seele 的计划和在补完过程中的反应就是最好的材料。这些困扰了观众十几年的问题，在 Seele 眼里，那就不叫问题。这里我们所说的“原计划”，是指发觉碇元渡叛变之前的计划。首先要说明，Seele 的原计划是薰＋莉莉斯＋朗枪这种说法并不准确。因为薰是使徒，他发动补完就等于使徒发动补完，等于人类灭亡。而且他的灵魂是亚当的灵魂，理应回归亚当的身体，而在回归之前，莉莉斯的身体对他是无实际意义的（Seele 派薰去 Nerv 的目的下文另述）。这里要说的是，我只是说薰＋莉莉斯＋朗枪的说法不准确，因为真正用到的是薰的“自主意识”，也是用来造傀儡系统的那个东西。小结一下，Seele 在发觉碇元渡叛变前的计划应该是：莉莉斯＋朗枪＋搭载了薰制傀儡系统的量产机＋薰的自主意识。朗枪用来插在莉莉斯身上形成逆生树，量产机在搭载了编好程序的傀儡系统的控制下执行仪式并最后作为祭品自插（关于为何使用量产机作为祭品下文另述），薰的自主意识被用来主导整个补完过程。以上也就是我们分析出的补完用全部道具，缺一可不可尚无定论。

Q：上文提到的自主意识是指什么？

A：之前众多的《EVA》研究者也肯定了自主意识是不从属于灵魂或者肉体的存在。这里的自主意识通常指后天的一些知识、经验、经历、记忆等等。尽管自主意识与肉体或灵魂不是完全的从属关系，却不能否定自主意识需要依托于肉体与灵魂而存在，就像人有了生命才有可能产生知识、经验等等。在 EOE 中我们看到，补完的过程是由真嗣的自主意识主导的，而丽也是凭借自主意识，违背了碇元渡的要求，转而投向了真嗣。另外，薰的自主意识也被用来制作傀儡系统，剧中也透露过，使用傀儡系统并非是使《EVA》具有灵魂，而只是用自主意识来模拟控制罢了。

Q：为何使用量产机作为祭品？

A：在 EOE 的补完中我们看到，最后量产机全部用手中的山寨朗枪刺入自己的核。其行为可以理解成自插献祭。那么为何要用量产机来作为祭品呢？这里我们只能给出一个推测：人类的罪恶在于拥有了智慧之果，那么为赎此罪，最好的祭品应该是智慧之果才对。但智慧之果宏观上来讲实际上就是人类所取得的科技成就，微观上来讲则是存在于每个人脑中的“智慧”。不论宏观和微观都如此抽象的东西要拿来做祭品，惟一的形式就是用一个最能够体现“智慧”这种东西的客观实在。那么我们认为由人类智慧所仿造出的“生命之果”即搭载在量产机上的 S2 机关实在是个不错的选择。

Q：Seele 的变更计划是什么呢？

A：在 Seele 察觉到碇元渡叛变之后，马上变更了计划。



▲这个使徒找到了正在运送途中的亚当。



▲拥有亚当灵魂的薰在二号机无驾驶员的情况下便可轻易与其同步。



▲薰在此时道出 AT 力场的真正意义：心之壁。



▲动画史上最长定格。说骗钱的自重——这么长的动画有必要用这一分钟骗钱么？

(1) 因为朗枪被丢，只能使用山寨版朗枪。至于最后初号机召回了月球轨道上的朗枪，则在 Seele 的意料之外，不过并不产生什么实际影响。
(2) 朗枪被丢又导致无法直接使用莉莉斯，于是退之使用莉莉斯的惟一分身初号机进行补完（见 EOE 中的台词）。关于这一点的原因，我们也考虑了很久，后来采用了《The Red Cross Book》解谜书上的说法：这种长枪（山寨版朗枪）无法与莉莉丝执行补完计划，但仍拥有与原长枪同等的破坏力。
(3) 因为碇元渡隐瞒了 11 使徒的入侵，导致 Nerv 的计划比 Seele 的要快，因此 Seele 只好派出薰去攻击 Nerv 牵制碇元渡的计划。但派出薰的目的绝不是让其发动补完，所以才"欺骗"薰说 Nerv 地下钉着的是亚当，因为让薰去攻击 Nerv，势必重创 Nerv，夺回时间主动权，又不会真的引发冲击。退一万步讲，就算真的薰超额完成任务，不但灭了 Nerv，还找到了亚当发动冲击，那对 Seele 来说，结果无非与碇元渡个人的计划成功是等价的——都意味着 Seele 自身的失败。Seele 在碇元渡计划提前的情况下走出这步险棋，也实属无奈之举。
(4) 最后派出的量产机数量也不够，按他们的话说"虽然数量略显不足，但也只好如此了"（见 EOE），说明最后的行动也略显仓促。
(5) 最后初号机中坐着驾驶员真嗣，这也是 Seele 所不愿意看到的。因为 Seele 之前在清洗 Nerv 的时候已经下达过命令，见到驾驶员可以直接剿灭。可见 Seele 原计划中并不是想用"坐着真嗣"的初号机来发动补完。真嗣之所以安全登上初号机，正是美里拼命保护甚至最后牺牲的结果。不过既然真嗣最后还是成功坐上了初号机，那 Seele 也只好将就着使用"初号机驾驶员残缺的自我"进行补完。但笔者这里推测，量产机中的傀儡系统应该对真嗣的作用构成一定的影响。

Q：那 EOE 中最后发生的补完过程岂不是跟 Seele 的计划差别很大？

A： 差别很大，不论是形式上（指大号绫波的出现）还是结果上（补完失败）。严格来讲，EOE 中的补完过程实际上是融合了 Seele 的计划、碇元渡的计划、以及意外情况三方面因素的复杂过程。


▲初号机生吃十四使徒，以此获取生命之果 S2 机关，并成为神的存在。这一点在碇元渡的计划之中，但在 Seele 看来，这却是极大的罪恶。


▲碇元渡借机命令零号机丢弃朗枪。碇元渡的补完计划与 Seele 的补完计划，对于朗枪的使用持截然相反的态度。


▲拥有了自主意识的绫波丽攫取了碇元渡手中的亚当，背叛了碇元渡。


▲碇元渡并没有像其他人类一样化为 LCL 被补完，而是被初号机咬掉上半身作为其企图染指神权的惩罚。

2-3

说完了 Seele，我们再回头来理论一下碇元渡这方面。虽然他也不是什么好人，相比较而言，却比 Seele 要有人情味儿得多，下面让我们仔细来看一下他的真实目的与计划。

纵观整部动画，碇元渡的一生只在乎一个人，那就是他的媳妇碇唯。碇元渡原本姓六分仪，后来为了追老婆连姓都改了，当然也有说法是为了向 Seele 靠拢，这都无所谓，总之是姓了媳妇的姓。后来到了 Nerv 被 Seele 攻击，碇元渡不得不急忙进行他自己的补完计划，在去最终教条之前，他把指挥权交给了冬月，冬月就问他是不是要去找媳妇了，碇元渡一口答应。这些明显表示出碇元渡的补完计划的真实目的，就是为了再与碇唯相会。碇元渡的计划，其核心宗旨是要与妻子唯相见。当然这是非常笼统的说法，按照碇元渡的性格，计划搞了这么大，很明显这个相见不是牛郎织女似的，而是一种更为高端也更为贪婪的形式。下面来具体分析一下。

①碇元渡自己本来就是有野心的，他不赞同 Seele 的赎罪式补完，而坚信人类可以直接成神，所以一直主张"人工成神之道"。

②唯的事故，不论唯是不是故意的，也不论碇元渡之前是否知晓，客观上确实让碇元渡更为坚定了推行自己计划的想法。即让唯神化，之后自己神化，他们二人（二神）以同样的神的身分相会。

③ Seele 的计划与碇元渡的计划实际上是有一部分交集的，即消灭所有使徒（使徒要来找亚当，他也需要亚当）。这也是碇元渡能够跟 Seele 合作那么久的原因。

④碇元渡在初号机对十四使徒上这一点上与 Seele 产生了分歧。初号机攫取了十四使徒的 S2 机关，成为了神。这是 Seele 所惧怕看到的，因为这种行为在 Seele 看来实际上是更大的罪恶。而初号机成神却正是碇元渡想要的，他想要唯成神。

⑤在对待朗枪的态度上，碇元渡也与 Seele 持截然相反的态度。朗枪是化作生命之树的道具，是赎罪仪式中的核心物件。而碇元渡不要赎罪，所以朗枪绝对不是碇元渡希望看到的东西，最好能丢的越远越好。于是他趁鸟使徒来袭之时，以近乎拙劣的理由命令零号机用朗枪攻击鸟使徒。这也让 Seele 方面十分震怒，同时对碇元渡彻底失去了信心。

⑥初号机成神之后，碇元渡需要的是自己成神。但是碇元渡很明显不可能像初号机那样获得 S2 机关，惟一可行的办法就是利用手中的亚当胚胎。并且使用丽，将他带往莉莉斯的身体。届时，亚当的身体加莉莉斯的身体等于神，同时加碇元渡自己的灵魂与自我意识，这就是他最终的目的。

看到这里，相信很多读者朋友已经彻底明了了：碇元渡的做法是在拥有了都受自己控制的亚当与莉莉丝后，与之融合，同时获得生命之果与智慧之果，成为神，这样就与碇唯（初号机）成为同等神格的存在；在这之后，他就可以与媳妇再度相会，接下来他们是想去过小日子、还是再在一起融合成新的神，都随他的便了，反正碇唯也听他的。

其实发展到这里为止都没什么负面问题，但是比较让人担心的是，万一碇元渡成功了，他会如何收尾、如何对待其他人？首先 Seele 是肯定要被他剿灭的，那是对他最大的威胁，当然零号机、贰号机之类的也肯定要毁掉；其次是普通人，碇元渡最有可能的做法是当上这个世界的领导者，他已经是神了嘛，碇唯自然成为皇后，然后就是千秋万代，一统江湖。但是这些其实都是黄粱美梦，最后故事的发展并没遂了碇元渡的心愿，原因只有一个，绫波的背叛。

碇元渡当时的做法很明确，自己已经和亚当处于半融合状态，接着自己与绫波融合，绫波带着他再与莉莉丝融合，哦也，大功告成！但是进行到要与绫波融合的时候，绫波把碇元渡手中的亚当吸取掉后，将碇元渡的手排斥了出去，自己飞空与莉莉丝融合去了，丢下了碇元渡在原地发呆。究其原因，是绫波拥有了自我意识，她想按自己的想法去做，她想去找正在惨叫的碇真嗣，她不想成为碇元渡的玩偶；这是碇元渡最大的悲哀，无论绫波再怎么克隆碇唯，终究不是本人，终究会在最后舍弃他。眼看自己失败，既然找媳妇重逢不成，就又想起了自己的儿子，又觉得对不起儿子，最后在被补完的时候，他选择了自己被初号机吃掉的意向，而那时初号机正代表着碇真嗣；而那个恐怖的意向表达的则是碇元渡对儿子的歉疚与后悔，唉，悲剧父子……

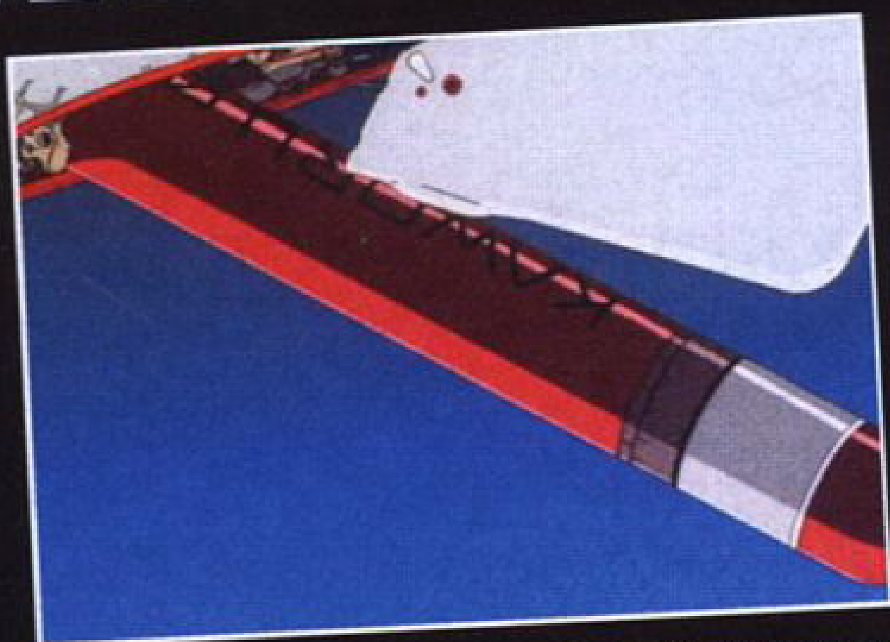
2-4 说完了Seele与碇元渡这两条线，我们下面要讨论一下，实际所发生的第三次冲击——人类补完计划，到底是一幅如何的景状：

在实际的剧情中，碇元渡计划的实际效果只是造就了一个既拥有神格又拥有人格的大号绫波(拥有亚当与莉莉斯的身体以及莉莉斯的灵魂相当于神格，拥有丽的自主意识相当于人格)，且该大号绫波不听命于碇元渡而去投奔真嗣(此为意外)。这一点亦在Seele的计划之外。这样，Seele的计划被这样一个神人绫波插手，形式上就很不相同了。且补完亦没有"完全"顺应Seele的目的，结果上Seele的计划也失败了(真嗣和明日香依然以个体的形式存活了下来)。

在大号绫波浮上地面之后，立刻同化了量产机(量产机生出了绫波的头，且二号机的头也变成了绫波的样子说明二号机也被同化了)，这可以理解为原版莉莉斯和亚当结合之后产生的神所拥有的"神力"。同化的作用根据笔者之前的推测，应该是同化前量产机里面的傀儡系统对真嗣的意识也有一定的"同化作用"，以保证Seele计划的补完成功，但被同化之后，这个影响消失，真嗣可以完全凭借自己的意愿来主导补完。而一开始补完的过程似乎也与Seele料想的没什么偏差，由于真嗣的厌世导致人类全部化为LCL，灵魂被回收到莉莉斯之卵黑之月中。但结果还是不一样了，要是没有大号绫波的帮助，真嗣也许早已失去了自我，而正是绫波的循循善诱，真嗣最后还是认清了现实，不愿浸淫在虚幻的欢乐中，而是回到了虽然会彼此伤害，但是却无比真实的现实世界。

经过上面的分析，可以总结一下补完需要的具体条件和道具了：我们分成人类和使徒两方面





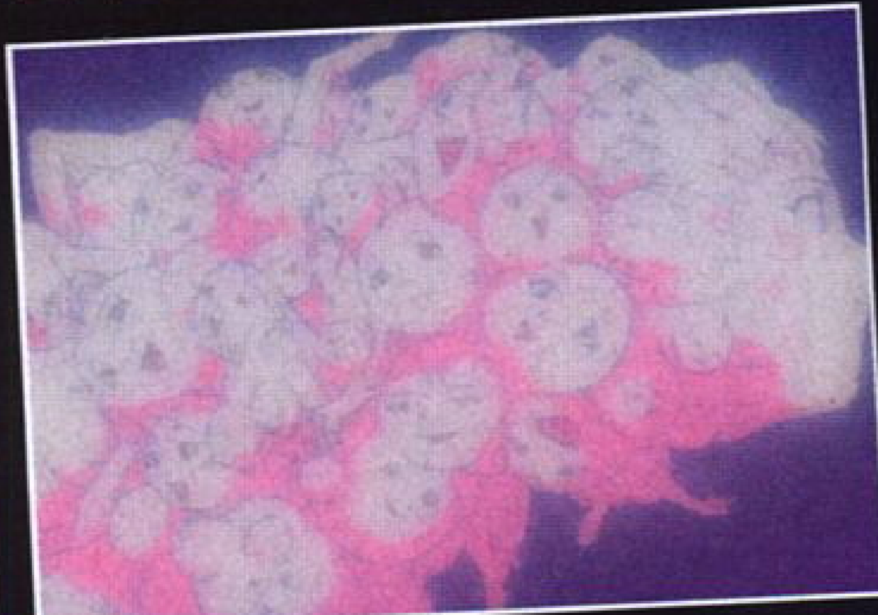
▲这里可以清楚地看到量产机搭载了印有"KAWORU"(薰)字样的插入栓。



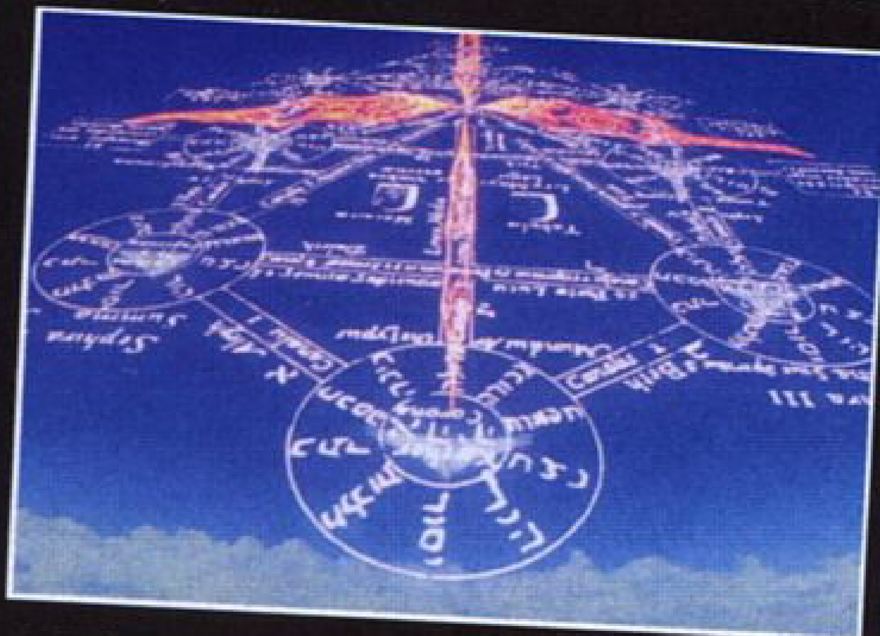
▲装载着莉莉斯的灵魂并攫取了亚当身体的绫波丽回归莉莉斯的身体。



▲亚当与莉莉斯的合体，并且拥有莉莉斯的灵魂以及绫波丽的自主意识。这样一个神一样的存在打乱了所有的补完计划。从此补完计划将完全按照碇真嗣的意愿来进行。



▲量产机长出了绫波丽的头，表明莉莉斯用神力同化了量产机，量产机的行为将完全受莉莉斯的控制。



▲量产机挟持初号机，排出处刑仪式的阵型。



▲挣脱了装甲板的初号机召回了月球轨道上的原版朗枪。不过这一点并不在任何一方的意料之中。



▲处刑仪式的核心环节：朗枪插入初号机的核，形成逆生树。



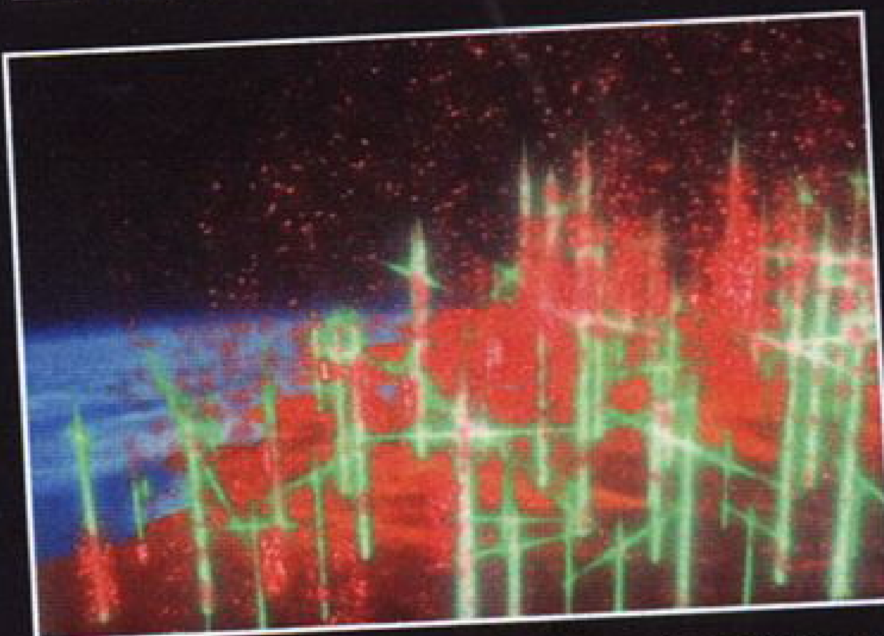
▲此时的朗枪加初号机化作了一棵根部朝上，树冠朝下的"逆生树"。



▲存在于东京地下的巨大球形空间——莉莉斯之卵黑之月，浮上地面。



▲量产机将人造朗枪插入自己的S2机关，献出自己的生命作为为人类赎罪的祭品。在此之后，全人类便开始集体化为LCL。



▲全体人类的肉体化作LCL，此时片中听到的是全人类的尖叫。



▲全体人类的的灵魂化作小红点，经由莉莉斯之卵回归莉莉斯。


▲由于碇真嗣意愿的改变，莉莉斯死亡。


▲认清了现实的碇真嗣中断了补完，从莉莉斯的眼中重生。


▲碇唯的灵魂永远在EVA中孤独的生存下去，以此留下人类存在过的证明，即便太阳月亮都已消亡，即便初号机也已白发苍苍。

来说。

①人类的补完，首先需要莉莉斯的身体或者是莉莉斯的复制体（初号机），还需要朗枪或者是山寨朗枪。到底用哪个取决于手中有没有原版的朗枪。有原版朗枪则可以使用莉莉斯的身体（推测初号机也可以），无原版朗枪则只能使用山寨朗枪加初号机。之后需要量产机作为祭品参与补完的仪式，并在仪式中献出自己的生命（S2机关）。当然，最后还有一样道具，就是全体人类。

②使徒方面的补完需要亚当的身体。朗枪、祭品、自主意识等等需要与否尚待考证。

所谓的人类补完计划的情况大致就是这样了。从实际的结果来看，碇元渡的计划完全失败，Seele的计划本来成功了大部分，但是在最后，由于一个小小人物的选择，他们也彻底的失败了，那么究竟是什么原因呢？

"贰"篇小结笔记

人类补完计划，是由Seele与碇元渡按照双方不同的意愿而同时执行的一种决定人类未来存亡走向的危险计划。

Seele的目的是通过处刑仪式让人类自行赎罪。之后全体人类灵魂回归莉莉丝，肉体汇集成LCL之海。这种做法是违背人类集体意愿的，也就是反人类反社会的。

碇元渡的目的是通过自己的努力获得生命之果，加上本身就有的智慧之果，成为神，去跟碇唯相会。这种做法比较自私，几乎动用了全球的资源，完成的仅仅是一己私欲，但是相比较而言，比Seele要健康的多。

实际剧情中发展出来的人类补完计划，是Seele、碇元渡、大号绫波三方共同参与的混合体，而到最后，一切又都取决于真嗣的决定。

[终]

碇真嗣最后的选择

上一章节最后提到Seele的最终失败是由于一个小小人物的选择，关子就卖到这里罢，大家都知道了，那个小小人物就是碇真嗣；那么他到底做了什么样的选择？哈哈，其实很简单，他承认了现实而已。

碇真嗣在大多数观众眼里是被看不起的，然而在Seele看来也是这样……悲惨的人……碇真嗣在整个故事中，只不过是一颗小小的棋子，其实其他活跃在镜头前的那些人也都是棋子，全片真正的主角只有Seele和碇元渡而已。但是谁也没想到，懦弱的真嗣能操纵初号机在暴走后打败并且吞食了第十四使徒，也更不会想到他最终突然不逃避、承认现实了，使得Seele前功尽弃、功亏一篑，这就是小小棋子起到的大作用。

碇真嗣在被Seele的补完的最后阶段，身体处于一个临界状态，他面对一个决定，要么是留在初号机里，彻底化作LCL，与大家的灵魂在一起，无限畅快地交流，不再有隔阂，但代价是这一切都是假的，他自己这个个体也将不复存在，世界上将没有任何一个人；要么是承认这个已经被自己搞的乱七八糟、只有明日香一个活人的世界，回到这个世界来，将开创他自己的未来，但代价是将永远失去刚刚体验过的那种，与别人无限畅快的无隔阂交流，他与明日香之间还必然会互相伤害。最后，懦弱而勇敢的真嗣选择了后者。他的这个选择直接导致他与明日香顺利地以个体完全的形式存活了下来，他们成为了新的亚当与夏娃，同时莉莉丝与原先的亚当死亡，原先回归至莉莉丝体内的全体人类的灵魂也随之飘渺；而这，就使得Seele的计划彻底破产，未来掌握在两个少年身上，而非他们所期盼的那个"进化生命体"了。


▲葛城美里生命中最后一吻，成为了碇真嗣生命中对她最后的记忆。


▲真嗣沉浸在虚假的温暖中。此时的碇真嗣开始探求自己的内心，并以此决定人类的命运。


▲与明日香的这一段意识中的对白，成为了碇真嗣崩溃的导火索。此时，那首《来吧，甜蜜的死亡》响起，伴随着这美丽而又绝望的旋律，人类终于迎来了补完的命运。


▲碇真嗣睁开了眼睛，认清了现实，知道了之前的幸福其实都是虚假的。于是在内心又一段挣扎后，意愿转变，补完形势急转直下。

"终"篇小结笔记

碇真嗣在最后的补完临界状态，选择了承认现实，回归真实世界，和明日香一同担负起人类未来的走向重任。同时他的做法使Seele原先的计划彻底破产。

尾声

至此，24集的《EVA》的TV版和2集的剧场版，笔者已经把笔者能想到的重要谜题按照笔者的思路解惑完毕。其中有依照剧情的解析，亦有无责任的推测，目的仅是希望找到一个解释《EVA》中重大疑点的思路，并对读者有所帮助。如有不妥之处，更希望与读者交流学习。

本月底又一部《EVA》的新剧场版即将上映。到时是否有对原作中遗留问题的补完？还是一些人所说的"骗钱补完"？如果对原作中那些匪夷所思的谜题有所交代，那么本文会是一次科学预言，抑或是自抽耳光呢？

在打完以上的万字解惑文后，我们几乎也被自己所补完了。跟碇真嗣一样，我们可能都是世界中的小小人物，都是大局势中的小小棋子，但是碇真嗣却能改变未来，相信我们也能够在相应的领域里创造出属于自己的辉煌。这是《EVA》的终极教义，也是我们所有人的最终梦想。

抬头望，城市高楼顶边远处，夕阳正在慢慢地消逝，像极了美里带着真嗣去看新第三东京的傍晚崛起时的风景，当《EVA》的大门，在6月27日重新开启之时，又会是怎样的一幅壮丽景色？我们和大家一起，翘首以待！

五天爱情笔记

文 启仁 编 胜负师 美编 木仙

1

里昂和利萨，他们的相识不知道是缘分的安排，还是命运的嘲弄。

那是2009年初的一天，窗台上还堆积着昨天傍晚从天而降的白雪。里昂坐在办公桌前，左手悠闲地端着一个印有安布雷拉公司LOGO的咖啡杯，里面盛着醇香的卡普其诺，右手懒洋洋地操纵着鼠标，一边享受不算很温暖的午后阳光，一边焦急地等待"地主"出牌。终于，几秒钟后"地主"选择了PASS，里昂和他的"战友"胜利了，他很兴奋，差点将咖啡打翻。正在他享受着这盘胜利带来的喜悦时，伴随着一声清脆的"滴滴"声，屏幕右下方的企鹅变成了一个不断闪烁的熟悉的图标。

是老郑。

老郑是里昂最好的朋友之一，他们维持这个关系已经有十年之久了，当年高考之后，里昂留在了北京，而老郑第一次考得不理想，所以复读了。想不到第二年他竟然远离了这片热土，选择了南下。当里昂已经找到了稳定工作的时候，他仍在他乡深造。尽管他们分处异地，但是时常还是会通过现代化的通讯方式进行联系，彼此问候。有的时候老郑会给里昂讲一些冷笑话，而里昂对大多数此类文字都觉得很无聊，只是碍于面子会回复"呵呵"、"哈哈"云云。

"在呢？"老郑问。

"嗯，无聊啊，等着早点下班回家。"

"你上班还能聊QQ？"

"老板不在。"

"我说，我给你介绍个女孩儿怎么样？"

当说完这句话后，里昂仿佛已经看到了老郑眯缝着眼，冲他不怀好意地奸笑的样子了。

"给我介绍干嘛？"

"认识一下呗，挺好的女孩儿，是我们这边的。"

"那我认识了有什么意义？都不在一个城市里。" 里昂好像有一种被耍了的感觉。

"就是认识一下也没坏处啊，反正你也没有女朋友。"

里昂还没想好怎么回答他，背后就有人叫他了："里昂！老大上来了！" 里昂一下慌了神，急忙把咖啡杯放下，在聊天对话框中飞快地输入："好吧，你让她加我。"然后赶紧把QQ关上，取而代之的是一张还没处理完的Excel报表。

日薄西山。里昂揉着疲倦的眼睛，站在公车上摇摇欲睡，同时又在心里盘算着回家之后是玩X360还是玩PS3，是继续游走在《薄暮传说》的幻想世界中还是陪着老蛇奋战在《MGS4》的战火硝烟里。

他已经忘记了老郑跟他说的话。

过了大约半个小时，随着一声清晰的报站音，里昂到了家门口，"离车站近真是太幸福了！"这是他每天下班都会对自己说的一句话，同时就像是十分



值得向他人炫耀的资本。

进家门后，里昂打开的第一样电器不是X360或PS3，而是那台IBM的台式电脑，根据他的习惯，在打机之前是要先挂上QQ。等一切预备工作做好之后，里昂就准备开始游戏了——虽然到现在他都没有决定好选择哪个游戏机伴他度过这个平凡的晚上——就在这时，QQ的信息提示音响了，是老郑。里昂这才找回了几个小时前和老郑对话的那段记忆。

“那我就告诉她了啊。”老郑在里昂离开后留下了这句话。

“还真是无聊啊。” 里昂对老郑的这种行为不以为然。在大学时，里昂是学校的活跃分子，文体全能，学习成绩优秀，学生会在他的领导下也办得有声有色，还弹了一手好钢琴，而且相貌出众，因此身边有不少追求者。但是他至今都没有找女朋友，因为他一直都在等待自己心中的公主，他渴望的是一段刻骨铭心的爱情，所以他并没有把这件事放在心上。老郑这么做，甚至让他有一种被怜悯的感觉。

过了一会儿，预期中的好友申请来了，里昂用鼠标进行确认后，突然在心里产生了一种莫名的好奇，于是他暂时放下了打机的念头，很自然地打开了对方的QQ空间——他没有想到，这会是一个可能令他后悔一生的决定。

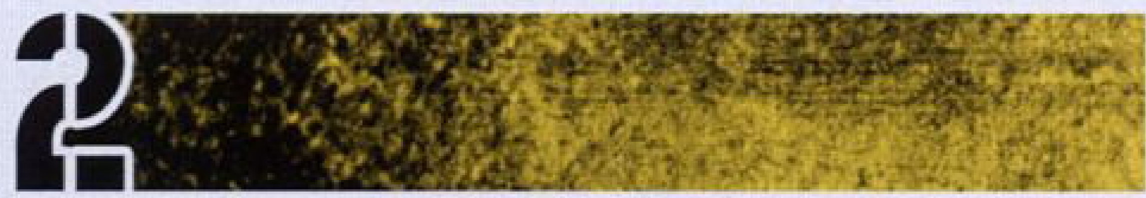
在进入她空间的那个瞬间，里昂的心就像被狠狠地攥了一下——在液晶显示器上出现了一个亭亭玉立的女孩儿。似乎是被一种无形的力量操纵着，里昂翻看了她所有的照片，有的温文尔雅，有的恬静可人，有的娇羞惹怜，有的风韵勾魂。里昂呆住了，他见到的似乎就是在梦里无数次出现的那个“公主”，里昂此时已经魂不守舍，他为眼前这个闭月羞花的女孩儿的美丽而惊叹。之后，他选择了一张他最喜欢的照片——是少女笑着躺在桃花丛中的艺术照——留了言：“笑卧艳丛若玉枝，沁心静望醉多时。百花无力夺人目，只叹盛开竟来迟。”



在敲完这28个字之后，里昂突然后悔了，他赶紧把页面关掉，好让自己回到现实中来。“我在干什么？” 里昂问自己“这么做会让人家以为我是变态的，而且我们又不认识，胡说些什么乱七八糟的。再说她只是一个普通的美女，我应该还没沦落到看一眼照片就对人家有意思的地步。”

里昂在心中不停的责备自己，这是一件让他感到不可思议的事，但是就算能骗得了老郑和这个世界上的所有人，却骗不了自己，他在埋怨刚才的所作所为的同时，已经在心里承认了，这个女孩儿会对他往后一段时间的生活造成影响。

那天，里昂踢了一晚上的《WE》，因为那时的他，已经没有了欣赏游戏剧情、体会高清震撼的能力了。



第二天上班时，里昂久久没能进入正常的工作状态。他有点恨老郑，如果老郑知道自己昨晚看到那个女孩儿的照片之后是这种状态，那他一定笑翻了。

一上午，里昂几乎什么也没做，就连老总中午要的报表也没有及时完成，幸好他平时的努力为自己积累了一些人气，所以老总只是告诉里昂下班之前交给他就可以。为此，他放弃了和年轻的同事们去楼下的KFC美餐一顿的机会——尽管那其实也不是很吸引人——将精力再次集中到工作上，超乎想像的效率让他很快完成了老总交给的工作。当把材料放在老总桌上的时候，他发现自己又陷入了那个美女的“陷阱”。

“别那么没出息！” 里昂在心中狠狠地骂着自己。他回到电脑前，虽然眼睛有点累，但还是打开了QQ，打算用斗地主的方式让自己的大脑清醒过来。



QQ的好友栏里多了一个人，是昨天的女孩儿，她在线。里昂的眼睛有点模糊了，他的心情很矛盾，他很想给那个女孩儿发一条信息，虽然理智告诉他不可以，但是手指没有听从大脑的使唤，还是在键盘上敲了下去。

“你好，很高兴认识你，你叫什么？”

看着自己的这条留言，里昂快要疯掉了，他说的根本不是一个正常人说的话，连她的名字都不知道。

“哈哈，我也很高兴认识你，我叫利萨。”

“嗯，我叫里昂。”

“我知道的，老郑说你人很好呢！” 她回复的很快，她就在电脑前，在南方的一个小城市，和这个只知道名字的男人聊着天。

“呵呵，过奖了，你还在上学吗？”

“是的，我是老郑女朋友的同学。”

“他都有女朋友了？没和我说啊。你多大了？”

“我今年20了，比你小三岁，我和老郑的女朋友一样大。”

老郑找了一个比他小三岁的女朋友，这其实是非常合适的，但是里昂当时在脑海中浮现出的第一个词是“禽兽”。



接着，里昂又找了很多别的话题，从而得知利萨也是学校的公众人物，还是班长，而且琵琶弹得很好，很喜欢唱歌，有很多人追她，前不久刚和自己的男朋友分手了，最讨厌的就是别人骗她。里昂猜测这也是她和她男朋友分手的原因吧。

“那你喜欢什么样的男生啊？”

问了，到底还是没有忍住问了，里昂在这次聊天中完全失态，他已经乱了方寸，心跳和脸色就和第一次在舞台上表演钢琴独奏时一样，始终处在一种紧张的状态中。

“我喜欢善良的，有责任心的，知道照顾人的男生。你呢？喜欢什么样的女生啊？”

里昂没有想到她会这样问，紧张之余有了一丝兴奋，他都不知道那时他已经哼上了《最终幻想Ⅳ》的主题曲《THEME OF LOVE》。

“我啊？我也喜欢善良的女孩儿，还有温柔，知道心疼人，最好还能懂音乐呢。”这是心里话，不是里

昂为了迎合利萨的条件而编出来的。

“哈哈，那看来我们很合拍呢！”

里昂笑了，对着电脑屏幕傻笑，他的紧张感突然一扫而光，他喜欢这个女孩儿的坦率，虽然他们还不能算真正的认识，甚至连面都没见过，但是里昂的直觉告诉他，这是一个好女孩，不是因为她长得漂亮，而是言谈之间都透露出一种令里昂心醉的美丽。

“你喜欢玩游戏吗？” 里昂十分关心这个问题，因为他本身就是一个游戏迷。

“呃，这个我不太会，我只喜欢玩《DJMAX》。”

里昂的嘴角已经上扬到了一个他自己都不敢想像的角度，在上学的时候，他用PSP战胜了不知多少前来向他挑战《DJMAX》高手，所以当听到利萨喜欢玩这个游戏的时候，他真的很兴奋，因为在女生面前秀DJ的确是一件很牛的事。

那一天，他们从中午一直聊到里昂下班，老板也很赏脸，没有下来检查工作，而他第一次期待下班的时间能来得晚一点。可是时间是不会像老板那么“懂事”的。

“我下班了，得回家了，以后还能和你聊天吗？”

“当然可以啊，我很好相处的！嘿嘿。那你回家路上小心啊。”

一句简单的关心，已经让里昂感动不已。依依惜别后，里昂关上了电脑，拿起自己的皮包走上熟悉的回家道路，这条路第一次让里昂觉得如此美丽。在公车上，里昂拿出手机，看着电话簿里新增的联系人，他一遍一遍地背着刚才聊天时从利萨那里要来的手机号码，现在，对于里昂来说，就算手机丢了也无所谓，只要这个号码还在就足够了。

从那以后，里昂每天都会和利萨在网上聊天，有时也会发发短信，就连里昂自己都不相信会对这个远在南方的美丽少女产生这样奇妙的感情。以前哪个女生在和里昂聊天时他也没有如此专注过，而这次，里昂似乎是真动了心。

3

这样的“幸福”持续了将近一个月的时间。

突然，利萨从网上消失了，就算偶尔出现，也没有向以前那样和里昂聊得火热，最多只是“嗯”、“啊”一类的留言，就算是发短信也很少回复了，里昂感觉到了一种冷漠，更有了一种焦急，对于以前从未对其他任何女孩儿动过心的他来说，这样的变化是难以接受的。他不明白利萨为什么突然之间就在对他的态度上来个180度大转变，他开始回忆以前聊天时所说的话，“是不是什么话说错了，惹她不高兴了？”他一遍遍地检查着聊天记录，可是没有头绪，以前，他们的谈话总是有声有色，甚至里昂有时候还会真的喜笑颜开，好像看到了电脑屏幕那边的利萨的脸。可是，现在一切都变了，变得那么突然，那么没有前兆。

里昂的工作效率大大降低了，老板甚至已经开始用“炒鱿鱼”这道名菜来威胁他了，对于一个刚刚毕业的大学生来说，一份如此稳定，待遇良好的工作是多少人梦寐以求的，而里昂此时也完全没有了当初的工作热情，每天就只是盯着他的QQ好友栏，希望听到那清脆的“滴滴”声，希望看到利萨给他的留言。

朋友们来到里昂身边，问这问那，有的看出了端倪，但是又无从启齿，只能告诉里昂工作很重要，心情很重要，身体很重要，有什么事别太往心里去，要好好工作，好好照顾自己，老板很器重你云云。里昂当然明白朋友们的关心，但是他怎么听得进去，他人在北京，心却早已经飞到另一个城市。就连以前他最钟爱的游戏也不能让他提起兴趣，X360已经落上了灰尘，而PS3那傲美的钢琴漆也没有了往日耀眼的光辉。

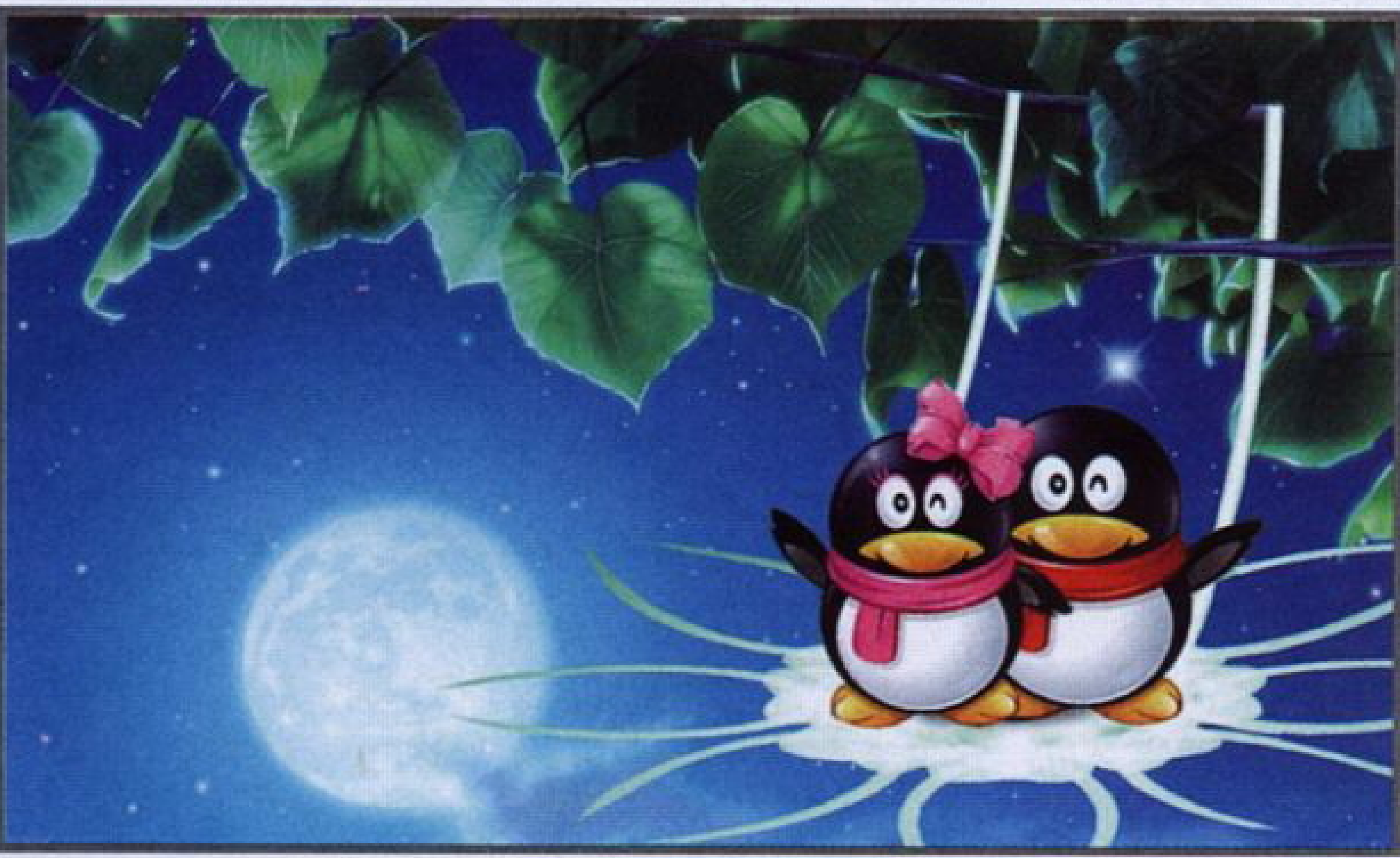
4月，北京的春天已经过了一半，里昂的心却没有像大自然中的其他生物一样跟着春天的脚步复苏，他仍然在冬眠。

这天是周五，窗外下着小雨，朋友们约好了下了班去KTV好好放松一下，里昂也在被邀请的对象之列，他没有答应，也没有拒绝，只是说“到时候看情况”。下了班之后，朋友们先后离开了，他们告诉里昂，一会儿快点过来，他们等着他。里昂依然只是傻傻地盯着电脑屏幕，盯着他的好友栏。

雨点打到窗户上，然后又变成针扎进里昂心里，他想哭，但是没有眼泪。

不知道什么时候，里昂左手里的东西已经从咖啡杯变成了香烟，借着窗外仅剩的那一点点阳光，看着从自己嘴里吐出来的眼圈，里昂百感交集。就像莫文蔚唱的那首歌：“阴天，在不开灯的房间……”

“滴滴”，QQ的提示音响了。里昂猛地坐起来，像个疯子一样瞪着眼睛，看着屏幕上正在闪烁的头像，是利萨！他扔掉打火机，赶忙用早已麻痹的右手食指点开聊天框。



“好久没联系了，最近怎么样？”

“挺好的，”里昂欺骗了她，但不是恶意的，“你呢？为什么一直不理我？”

……

利萨又是许久没有回答，里昂的目光始终没有离开电脑屏幕，他痴痴地等着，同时在心里骂自己是个傻子。

信息提示声终于再次响起，而利萨这次的回答却让里昂久久不能平静。



“那个，我老实交代，我和我男朋友又复合了，你别生气啊。”

窗外突然响起了雷声，“真是非常符合情节的发展。” 里昂自嘲道：“生气？我还有理由生气吗？我还有力气生气吗？我还有精力生气吗？我真是个十足的笨蛋，傻瓜，白痴……”

里昂没有回复，直接关掉了QQ，然后又关上电脑。

现实，是现实。利萨的身边有比他现实一万倍的爱情，纵使他真心喜欢那个女孩儿，但是生活不是游戏。他不怪她，他没有理由怪她，更没有权力怪她。爱情需要在她身边陪伴着，关怀着，在她受伤的时候可以给她无微不至的呵护，在她流泪的时候可以做个鬼脸逗她开心，在遇到这种鬼天气的时候可以为她挡风遮雨。里昂知道自己做不到，不是没有这个能力，而是没有这个机会，距离产生的隔阂彻底断送了他对这段飘渺感情的最后一丝希望。他虽然痛苦，但是又很欣慰，既然自己不能在她身边照顾她，那就期望她的男朋友能比自己做得更好，祝福他们能得到真正的幸福。

里昂把烟灰缸清理干净，穿上外套，然后意味深远地回头看了一眼这个陌生又熟悉的办公室，叹了一口气，向着朋友们所在的地方出发了。

那次K歌，里昂觉得是自己唱得最好的一次，他平时就最喜欢张信哲的歌，女同事对他说你今天的歌声很吸引人，好像有很丰富的感情。这句话平时是很让人满足的夸奖，但今天说出来，里昂却感到一阵心酸——不是好像，是真的有很符合旋律的感情。

4

那之后，曾经的里昂回来了，那个生活中充满阳光，工作上认真努力，言谈里笑语连篇的里昂回到了大家的身边，老板交给的所有工作都只用了二分之一的时间就完成了。所有人都好像受到了里昂的感染，公司的氛围前所未有的积极，对里昂来说，这是最让人感到安慰的一件事。

时间来到了五月中旬，里昂手里的很多游戏都通关了，而他最近一直在研究《生化危机5》——“里昂”这个网名的其中一个因素就是来自这个系列，还有是因为他本身是狮子座——随着在威斯克眼皮底下拿到了最后一块宝石，令人兴奋的成就解除显示出现在电视下方，“终于圆满了！”，里昂按下手柄上的导航键，看着又一个1000点成就游戏的出现，心中异常地兴奋。

正当电视里的吉尔指着直升飞机内的两个火箭筒

对克里斯和谢娃说："USE THOSE！"的时候，里昂的手机响起了短信提示音，他一边熟练地解锁、打开短信，一边专注地再次欣赏这个伟大游戏的精彩结局，为了打开这条短信他险些错过一个关键的 QTE。威斯克被轰成了渣儿，他也可以放心地去看手里的手机了。

"你端午节的时候休息吗？"

很简单。一开始里昂以为无非就是哪个朋友又要组织聚会了，或者某位女孩儿想要假期约他去逛街——但是他都猜错了。短信，是利萨发来的。

里昂的心又变得不平静了。经过了这段时间的调整，里昂好不容易又回到了单位用电脑、在家耍游戏的生活当中，但是现在眼看这种安逸的日子又要被打破，里昂想要阻止，可他却无能为力。对利萨的思念之情只是在心里沉睡，而不是就此消亡，虽然里昂以为自己已经忘掉了她，但现在残酷的现实告诉他："没有！"

"我端午的时候应该会休息。"

里昂如实地回答了自己的节日安排，按下发送键之后，他克服以往发短信的习惯——他没有猜测利萨会如何回复。

接下来的一分钟，好像特别漫长。里昂呆呆地看着电视上一个个英文名字从下至上，却一个也不认识。那个瞬间他的脑子是完全空白的，仿佛已经脱离了这个世界来到了另一个次元。

手机再次吵闹起来，里昂拿手机的手已经有些颤抖了，尽管他自己没有发现，但是确实如此。

"我想端午的时候去北京找你玩。"

是兴奋？是恐惧？是平静？是波澜？是面对？还是逃避？里昂不知道怎么回答她，尽管他曾经是那么地想要见到利萨，但是现在的情况已经和他们初识的时候不一样了。"她有男朋友了，可是我却喜欢她，那我是什么？一个通过老郑介绍的普通朋友，还是一个像白痴一样喜欢着她却得不到任何回报的傻子？"里昂彷徨着，曾经多少游戏高手向他提出挑战，多少工作上的难题对他形成压力，他从未如此无所适从，今天，在自己的家里，面对跟随自己多年的手机，面对自己真心喜欢的远方女孩儿，他竟然无言以对。

《生化危机 5》的字幕已经播放完了，而里昂也放下了手柄，在手机键盘上小心翼翼地输入了几个



汉字"真的？太好了！那你什么时候来？"然后再次按下了发送键。

里昂说的话一点也不违心，而是他内心最真实的想法，他想见到利萨，现在就想！他不能欺骗利萨，更不能欺骗自己。

"我二十八号到北京，我就认识你一个人，你可要照顾我啊。"

"当然了！我一定好好带你玩，让你开心！那你能待多长时间？"

"应该能待五天吧。"

五天，这就是里昂能陪伴自己爱的人的期限，他多么希望将自己的一生浓缩到这短短的五天之中，用自己全心全意的爱告诉利萨，让她在这五天里，能够在异乡感受到一个爱她的男人付出真心带给她的最真实的感受！

里昂关掉了 X360 的电源，打开窗子，在这个凉爽的晚上，他感到了一种难以言表的幸福，就算那是错觉，但至少现在里昂觉得这种感觉是真实的。



日历一页一页地被翻过，距离可以见到利萨的日子越来越近了。里昂那几天每天都很兴奋，虽然有时候晚上会失眠，但是第二天上班却比平时还要精神。尽管他知道利萨有男朋友了，但是因为对她的感情，里昂还是无法抑制那种从内心深处向外喷涌的激动。

等待利萨的这几天，里昂已经做好了几套旅行方案。他发誓，要让利萨在五天的时间里留下一生也无法抹去的快乐回忆，要让她感觉到一种幸福，感觉到被人呵护，让她知道即便一个人身处他乡，也不会因为陌生而感到寂寞或是恐惧，因为，有他。



5

终于，日历被翻到了 5 月 28 日这一天。

"你到了吗？"

"嗯，我到了，你在哪里？"电话里，里昂第一次听到了利萨如百灵一样甜美的声音。

"我就在车站前的广场上，穿一件蓝衬衫。你呢？"

"我也出来了，穿一件白色的连衣裙，拿着一个红箱子。"

"我看见你了！"

端午节上午的北京站，人头攒动。里昂和利萨，这两个本不应该相识的年轻男女如今在这里相会。4 个多月以前，里昂第一次感受到喜欢一个人的快乐与痛苦，4 个多月以后，利萨第一次来到北京，来到这个没有原因却深深喜欢着她的男人身边。里昂并没有告诉过自己对利萨的这份感情，他在言语之间所表露的似乎就只是那种谈谈的喜欢而已，但是在心里，利萨已经成为了他生命之中无法割舍的一段记忆。

命运为这两个年轻人写下了不公平的剧本。



里昂来到了利萨的面前。那个以前只能在电脑屏幕里出现的美丽少女如今活生生地站在里昂对面，她看上去比照片上更美，她的笑已经从虚幻变成了真实，但是这种美丽如今带给里昂的只是更多的忧郁，因为她并不属于自己。

"怎么样？坐车累不累？" 里昂一手接过利萨手里的红色箱子，一边关切地问道。

"还行，就是同车厢的人总是打呼，害我一晚上没睡着。"

"那可不行，一会儿你先在房间里休息一下吧，



要不然会累的。"

"哈哈，我没关系的，我还是想先去玩，毕竟时间就这么几天，得抓紧啊！"

里昂的心一紧，"是啊，时间不多，那就先去玩吧，要是实在累了就再回去休息。"

里昂叫了一辆出租车，带着利萨去了早已定好的酒店房间。一路上，里昂偷偷地看了利萨好几眼，而她只是对窗外的风景感兴趣，里昂有些心酸，他挑了一些十分无聊的话题——大多数都是曾经在QQ或短信中说过的——和利萨聊了起来，能感觉到，利萨还是有点兴奋的，但不是因为自己，而是因为这个城市。

在酒店吃过早饭，他们就出发了。第一站里昂选择的是故宫，其实他自己也只不过是在很小的时候去过一次而已。在没有导游，自己又不了解的情况下要逛完这个旷古奇宫实在是有点困难。于是他们就跟随着其他旅行者的脚步一起走，从午门走到神武门，偷听别的导游的解说，也显得不亦乐乎。在这里，里昂为利萨留下了她在北京的第一张照片，在按下快门的瞬间，里昂感到了一种骄傲，因为利萨在北京的所有照片，都将是他拍的。

一上午，里昂和利萨之间已经没有了初见时的那种尴尬和不自然，里昂曾无数次的产生眼前的女孩儿就是自己女朋友的错觉，但是他马上就又被拉回到了现实。

故宫之旅结束之后，里昂带着利萨来到了一家火锅店。"好好吃啊！"利萨吃了一口之后，就像个馋嘴的孩子一样，她一筷子一筷子地夹起新鲜的羊肉片，涮好之后和着醇香的芝麻酱一起咽了下去，里昂看着她吃的样子，体会着和她不同的快乐。

"咱们回酒店吧？我累了……"利萨撒娇一般地说道。

"好吧，你先好好休息一下，昨天就没睡好。"

利萨一边冲着里昂傻笑，一边和他一起离开了热腾腾的火锅。他们回到了酒店，利萨看上去真的累了，一进房间就直接奔着那张又软又舒服的大床去了，躺在上面就没了动静。里昂走进洗手间，用冰凉的自来水洗着脸，他同样感到疲倦，但是心里却是美滋滋的。利萨不仅是一个漂亮的女孩儿，更是一个天真可爱，温柔善良的女孩儿，里昂对于她敢自己来北京找他玩儿这件事非常感动，被别人信任是一件非常让人欣慰的事，而里昂得到了利萨绝对的信任，这比什么都让他觉得开心。

"那你就好好休息吧，我先回……"里昂本来想说，他先回去，等利萨醒了再叫他，但是利萨已经睡着了。

里昂在那里呆呆地看着她那张熟睡的脸，无比地恬静，似乎世界上所有形容美好事物的词汇一起用都不过分。里昂从沙发上拿了一个垫子，然后抱着它坐在柔软的地毯上，背靠着墙壁，就这样痴情地看着她，看着她……

一个小时、两个小时、三个小时……时间一点一点地过去了，而里昂却像是在玩一个异常优秀的游戏，不管时间过了多久，他也不会感到漫长。他想起了很多让人感动的爱情故事，而所有美好的爱情最重要的基础就是真诚。他静静地看着她，任由时间滴答走过。

利萨醒了，她看着里昂，什么也没有说，里昂亦如是。他们相互交换着眼神，彼此似乎明白了什么，但是都守口如瓶，只是在心里独自思量着眼前的这个人。

那天晚上，里昂带着利萨去了北京一条最繁华的商业街，利萨很开心，留下了不少照片。看着利萨笑得这么灿烂，里昂很满足。

第一天，就这么结束了。将利萨送回酒店后，里昂慢慢地沿着回家的道路走着。月光撒在地上，里昂的心里默默地响起那首熟悉的《THEME OF LOVE》，踩着自己心里的节奏，感慨万千。

"今天谢谢你了！我很开心。辛苦了，回去早点休息。我先睡了，晚安。"利萨发来了她入睡前最后的一条短信，里昂看着，笑了，是发自真心的笑，是因为自己喜欢的人由于自己的努力而得到了快乐而无法掩饰的笑。

"你好好休息，明天会更开心！" 里昂发完短信后把双手举向天空，然后飞快地向家跑去。兴奋的他完全没有睡意，他决定了，今晚一定要打穿《薄暮传说》的隐藏迷宫！

第二天，里昂带着利萨来到鸟巢感受2008的辉煌，来到北海体会皇家园林的壮丽，来到西单享受年轻时尚的激情；第三天，里昂带着利萨来到首都博物馆领略古今中外的奇迹，来到圆明园回想中华最不堪回首的历史，来到后海倾听酒吧里每一位演唱者的心声。

"今天我朋友们要去一家夜店玩，你愿意陪我去吗？"第四天的早上，里昂看着利萨尚未清醒的双眸，对她说道。

"呃，我没去过啊，不过如果你想去，我愿意陪你。"

"太好了！" 里昂紧接着拿出手机，在收件人中选了一堆，告诉他们今晚不会爽约，而且还有一个漂亮的女孩儿会与他同往。

"谢谢……"

"谢什么？"利萨不解地问。

"不，不，没什么。" 里昂自己也很茫然，不知道为什么会道谢。

利萨没有回答，好像是想了一会儿什么事情，就对里昂说："那你先陪我去买件衣服吧。"利萨对里昂闪着那双可爱的大眼睛，脸上依然是那迷人的微笑。里昂当然欣然答允了。"这几天，利萨只是在玩，什么也没有买，去买件衣服也不奇怪啊。" 里昂在心里这么想着。

他们来到了一个大商场，很繁华，很漂亮。利萨走进一家时装店，精挑细选了一件黑色连衣短裙，换掉了刚才白色T恤加牛仔短裤的组合，俨然从一个女大学生摇身一变成了性感的年轻女郎。

里昂瞪着眼睛，已经说不出话来了。

"好看吗？"利萨摆弄着身姿，俏皮地对里昂说道。

"好、好看。" 里昂没有发觉，这个时候他的脸已经变得像早上八九点钟的太阳。

"哈哈，那我就要这件了。"利萨转头对旁边的营业员说。

结过账后，里昂对利萨说："你为什么突然想起买衣服来了？还买这么漂亮的……"

"你不是有很多朋友要去吗？我怕穿得老土给你丢人。"

里昂惊了，他险些流出眼泪。在这一刻，他完全为利萨感动了。如果说之前里昂还有一点点迟疑这个女孩儿该不该爱的话，那么现在，他完全确定，就算这是一段没有可能的感情，就算明天过后他们就将天各一方，就算在另一个城市有着她真正的爱人，也不能阻止——他对她的爱！

夜晚的北京灯光夺目，他们就在这明媚的夜景中走进这个城市最有名的夜店。在灯光、音乐和酒精的催化下，里昂的心情到达了最兴奋点。当巨大的音响播放出一首熟悉的《Hey Juliet》的时候，里昂拉起了利萨的手，他们一起走进舞



池，随着明快的节拍踏着年轻与激情的舞步。利萨没有拒绝里昂牵她的手，也许这个时候利萨对里昂也有了感情，但是相比之下她要冷静理智，她知道这不是她的城市，她知道他不可能属于她，既然他们彼此之间都有一样的心照不宣，那么她在这一刻也许可以容忍这个对她真心相待的男人的"放纵"。

里昂拉着利萨的手，而后把她拥在自己的胸前，在利萨的左耳中说道："我爱你！你不要走！"利萨听到了，他确定。但是利萨什么也没有说，她也不必说什么，因为他们心里都明白，再过不到24个小时，利萨就将离开这里，登上返乡的列车。

耳膜已经被音响震撼得嗡嗡作响，他们都已经累了。回去的时候，朋友们几乎都不约而同地冲里昂做出了一个坏笑的表情，里昂明白他们的意思，他只是冲他们微微一笑，然后拉着利萨的手上了出租车。

在回去的路上，他们什么都没有说，彼此的心跳通过掌心传到对方手里，他们互相感受着体温，无言地，默默地，任由车轮向前，任由时间流逝，里昂只要拉着利萨的手，而利萨，此时也更明白了里昂对自己的真诚。

那一晚，风很凉，月很亮，里昂坐在自己卧室的床前，没有睡意，他在思念利萨，他的眼神迷离，望着连路灯都已经熄灭的街面。而利萨躺在酒店的床上，同样久久不能入眠，她的心里，除了远在南方的男朋友，似乎也为这个痴情的男人空出了一个座位……

终于，6月1日来了，这将是利萨在北京逗留的最后一天。里昂从出门开始就一直在练习微笑，他希望这最后一天能让利萨开开心心地度过。

最后一天，里昂选择带利萨来到京西的一座寺庙。他很信佛，他相信佛祖会保佑世界上所有善良的人们。他带着利萨跪在佛祖面前，一起合十双手，在心中许下自己的心愿：



"希望利萨以后能幸福的生活，她的男朋友能带给她比我强百倍的照顾，让她每天都在笑声中度过，就算有什么痛苦，也可以很快化解，如果有真的避不开的灾难，我愿意替她承担！" 里昂扣下了头。如果不能亲手让自己爱的人幸福，那至少希望能以另一种方式为她付出，哪怕自己会受尽折磨和痛苦……

里昂和利萨同时站起来。他没有问她许的什么愿，她也没有，他们只是对视着，在佛前真心地祝福对方。

里昂看了一眼时间，送利萨回家的火车还有一个多小时就要开了。他心中有多少舍不得，有多少放不下，此刻都已无能为力，只能让他的眼神充满更多的深情。

"还有四十分钟……"

到了车站，里昂为利萨拉着红色的行李箱——就和她来的那天一样，只是走向另一个方向——进入车站大楼，里昂的脚步却停在了候车室门口。

"我就送你到这里吧。"

利萨想问为什么，但是她并没有说出口，因为她理解，她明白，此刻的里昂是个脆弱的孩子，他害怕分别，他不想让她走。

"好吧，"利萨接过行李箱，"谢谢你这几天的照顾，祝你幸福。"

利萨转过身，缓缓地走进候车室。里昂站在门口，看着利萨的背影，她没有回头，他没有走。

列车，开了。





"里昂，那份报表你什么时候交啊？过节前就告诉你了，你小子是不是想惹BOSS发怒啊！"

"对不起赵哥，我马上就做完了，再等半小时。"

"我说你还真厉害啊，放了几天假就学会抽烟了，一上午抽了快一包了吧？你一抽烟就得出去，一出去就干不了活。一根烟抽五分钟，一包二十根，你算算你一上午浪费了多少时间！现在报表交不了，你让我怎么……"

"妈的！我现在就做！你再废话我就把你丫的牙都打烂！" 里昂的愤怒震惊了全办公室，对着这个半个月前刚成为自己上司的男人。赵哥也想要发怒，却已经被其他同事劝回去了。

节后的里昂，又变了。变得易怒，经常烦躁，一天要抽将近两包烟，连游戏都没心思玩了。

"里昂，你最近怎么了？"是小君——公司里的漂亮女孩儿——她举着里昂以前经常捧在手里的咖啡杯，里面是他最爱喝的卡普其诺。小君夺过了里昂手中已经抽掉一半的香烟，慢慢地掐灭。

"没什么。"里昂躲开了小君的眼神，没有接过那杯浓郁的咖啡。

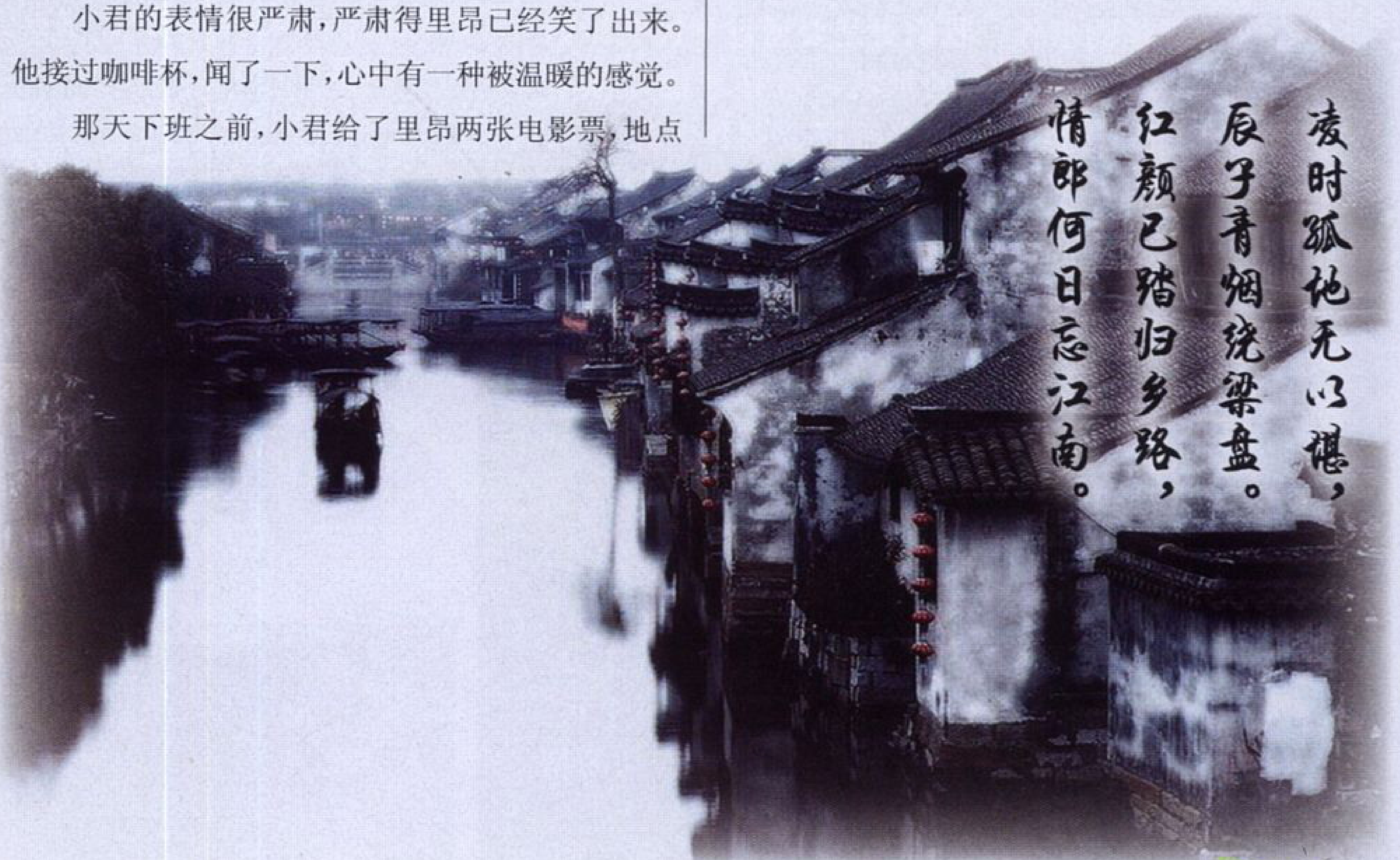
"第一，我知道你不可能没什么，第二，我知道有些事你也不想说，第三，这么抽烟对身体非常不好。针对以上三个点，我希望你努力克服自己心中的问题，而不是用抽烟来解决。"

小君的表情很严肃，严肃得里昂已经笑了出来。他接过咖啡杯，闻了一下，心中有一种被温暖的感觉。

那天下班之前，小君给了里昂两张电影票，地点就在公司不远处的那家熟悉的影院，她放下票之后什么也没说，只是在离开时甩了一下又黑又长的头发，留下一阵清新的发香。

下班之后，同事们都走了，小君也是，里昂知道她没有回家，而是在等着自己。里昂坐在自己的办公桌前，右手摸向上衣口袋，拿出一包烟，点上一根，然后把其余的都扔到了垃圾箱里。他操纵鼠标，打开了MP3播放器，鼠标指针指向他最爱的那首《THEME OF LOVE》，旋律响起。

里昂失声痛苦，他哭得很纯粹，哭得像个男人。



飘向无尽宇宙深处的蒲公英

轨道速降突击部队（ODST）完全解析

文 十大恶劣天气 编 炎骑士 美编 anubis

早在2008年初，Bungie工作室的公关经理巴里安·杰罗德（Brian Jarrard）就表示："我们已经通过士官长以及神风烈士这两名对立阵营的英雄的视角，体验了"人类—星盟"战争高潮阶段的全部关键性的事件。我们更是要通过平民英雄们的视角，去了解普通人的抵抗，这样才能让故事更加的丰满，这也是我们之所以要制作《光环3：Recon》（后来更名为《光环3：ODST》）的原因。"

所谓ODST，其全称是"轨道速降突击部队"（The Orbital Drop Shock Troopers），是Halo世界观中人类势力的一支精英部队（当然同士官长相比，只能算是"菜鸟"了）。他们在系列小说中的第一次出镜并不是非常光彩的——"约翰117"接受完"斯巴达"改造，步入健身房以后，几名ODST的好事者围过来进行言语和动作上的挑衅，结果被"约翰117"教训了一番，以自己满地找牙的集体演出，衬托了"斯巴达"士兵超越常人的实力。当然，这也可以从反方向来说明这支有"地狱伞兵"之称的恶汉们目空一切的傲气、敢于挑战一切的精神，以及他们的为战争而生的本质。

[部队概况]

ODST是联合国太空司令部（UNSC）海军陆战队下属的特种部队，直接受UNSC海军特种战司令部（UNSC Naval Special Warfare Command）指挥，在编制上相当于现实世界中的美国海军陆战队武装侦缉部队。

ODST的队伍由来自地球联合政府所控制的国家，以及外太空殖民地上驻扎的特种部队士兵志愿申请加入，但即便对于这些已经接受过系统训练和实战洗礼的职业军人而言，成为了一名ODST队员还是须要经过层层选拔的。首先在服役档案审查阶段会淘汰掉其中的三分之一申请者，在接下来的基本作战能力考核方面还会淘汰



■ ODST在编制上相当于现实世界中的美国海军陆战队武装侦缉部队。



掉三分之一的人员，剩下的佼佼者无论先前拥有何等辉煌的战绩和功勋，都会作为ODST新兵的一员，接受为期一年的残酷专项训练，其中只有很少人能坚持到最后。

在成为ODST的正式队员之后，管理层会根据士兵的个性专长，将其编入以10～14人为基本单位的作战小队，6～8个作战小队构成一个ODST作战连。与UNSC的传统地面力量（陆军、海军陆战队）不同的是，ODST从来不参与正面冲突，他们的使命是作为一把高悬在太空中的利剑，随时以速降方式投入到敌人最薄弱的地区，以闪电般的速度完成战略性的任务。ODST从训练到装备，都是为了高烈度、高风险的小区域作战而度身定制的。为此，每一个作战分队中的个体都必须具备一项专长，并且能够独当一面，能够在部队遭受重大伤亡、严重缺乏作战资源的情况下完成任务，ODST对作战人员在效率、胆识和士气等方面的要求要远远超过传统士兵。ODST对士兵的年龄乃至性别没有任何限制，只要队员的能力符合作战需求，除了服役期满后申请离队以外，一直都会执行任务——这支骄傲的部队中很少有人会为自己的离队找各种各样的借口，对于这支UNSC中伤亡率最高的部队而言，自从成为他们中的一员，就意味着士兵的过程和结局——向蒲公英一样飘落到宇宙的各个角落，然后战死沙场，甚至无人知晓。

[任务类型]

长距离地面侦查：穿着制服以小分队方式在敌后进行纵深侦查，作战分队避免与敌人的直接接触，ODST对这种任务的标准配置为四人分队、仅携带自卫武器、装备先进的侦测设备。侦查小队还会根据作战需要，引导地面远程火力以及空军单位对目标实施精确攻击。

直接行动：在敌对或者政治敏感的区域，派遣小分队对目标展开诸如占领、破坏、夺取、使用和回收等性质的行动，与传统作战不同的是，这类行动可以把军事行动所产生的连带政治风险控制在最低，在“人类——星盟”战争之前UNSC针对由各个政治派别控制的外殖民地所展开的的“反叛乱作战”中，这种作战行动方式被频繁的使用。

非传统作战：使用游击战、秘密行动等方式，对战争和非战争状态下的目标进行破坏、颠覆和情报搜集。

反恐怖作战：对正在进行的和正在预谋中的恐怖活动进行反制。

违禁品走私稽查行动：在太空拦截走私飞船之后，登船后解除其船员武装，稽查违禁品行动。

人质救援／重要人物绑架以及特殊物品夺取行动：无需太多的解释。

“斯巴达”计划是人类在与星盟战争中节节败退，由UNSC高层计划的训练强化士兵，然后潜入星盟指挥层，绑架其领导者的特种作战行动。从ODST的任务类型中不难看出，它并不是为了Halo所描绘的“人类——星盟”战争存在，而是早在人类在开发太空殖民地之后，UNSC为了镇压太空中涌现出的各个政治派别而创立的特种作战力量。弗朗索瓦·费奈隆说过，“所有的战争都是内战，因为所有的人类都是兄弟”，这句话放在后来全人类团结起来对抗星盟入侵的战争中再适当不过，如此说来，ODST的“出身”并不光彩，因为这是一支为“内战”而生的部队。也正是由于星盟的野蛮入侵，才使得ODST有了证明自己价值的机会。

[历史]

“突击部队”（Shock Troop）这一军事词汇，源于德语中的“Stobtrupp”一词，在概念上，突击部队是“最高机动性”和“最大杀伤力”的统一体，其使命是在总攻发动前，作为先锋之矛刺入敌人最薄弱的地区，破坏／占领战略目标，这一概念在第一次世界大战中就已经提出。虽然人类的战争已经从机枪、铁丝网和堑壕组成的阵地拉锯战时代，进入了太空战争时代，但突击部队的概念和作用从未改变。

最为成熟和大规模投入使用的“Shock Troop”概念，当属第二次世界大战中诞生，并形成系统作战理论的伞兵部队。1940年4月9日6点15分，纳粹德国在丹麦斯托尔斯德列姆大桥（Storstrom Bridge）上空使用一个营的兵力进行伞降，未遭遇任何抵抗就完成了既定任务指标，这是人类历史上第一次的空降作战。之后在希特勒针对荷兰、比利时的入侵中，空降兵这种新型突击部队展现了巨大的威力，他们可以在敌军阵线的任何一个位置实施突击，从来没有见过这种“神兵天降”阵势的守军，在一片目瞪口呆和象征性的抵抗之后，只能高举白旗。我们从中不难看到，突然性的奇袭是伞兵部队最有力的武器。纳粹空降部队在闪击西欧、北欧的作战行动中，战斗减员（阵亡）的数量要远远低于非战斗减员（飞行事故）。纳粹空军第11航空军司令官司徒登特（Krut Student）甚至构想以伞降和乘坐滑翔机方式进行闪电战的全套理论，并且将伞兵独立为一个新兴军种，而不是空军的附属品。



而在狭窄区域或者有准备之敌所驻守的区域集中使用伞兵，其作战效果如何，很快就在由戈林元帅指挥的以夺占希腊克里特岛为目标的“水星”作战计划中被验证：面对英军以老弱病残构成的部队（克里特岛此前一直作为英军撤退时的收容站），德军在付出一万五千人的伤亡以后才夺取了该岛，这让希特勒意识到伞兵的“成本低廉、收获颇丰”已经成为了历史。克里特岛作为“德军伞兵的坟场”，已经宣告了伞兵的昙花一现的所谓“全盛”时代已经逝去，从此以后希特勒不再敢进行大规模的空降作战行动。而另一方面，克里特岛之役也促使盟军开始研究伞兵作战，美英迅速成立了空降兵部队。从此以后，同盟国和轴心国之间突击作战的力量开始发生逆转。在第二战场开辟之后，盟军开始以其人之道还治其人之身，第101空降师和第82空降师在诺曼底纵深的空降，有效配合了正面登陆行




■ LAV-25" 斯特莱克 " 轮式装甲车。



动。尽管如此，单纯依靠伞兵突击力量夺取最终胜利的构想，还是被随后"市场花园行动"中近万条盟军士兵生命的逝去所无情击破。

大规模空降行动之所以投入与产出完全不成正比，其根本原因在于这种战法已经将突击部队制胜的最有力武器——突然性无情夺走。正如 ODST"地狱伞兵"的绰号，千百年来（自二战出现伞兵以来）空降部队的作战模式一直都没有发生变化：从跳下机舱的那一刻起，伞兵的命运就不再是属于自己，周围密集的防空炮火，像死神的镰刀一样对着夜空无情收割着从天际飘落的生命，只有处于镰刀缝隙中的人才能获得到达地狱的机会，即便是这些幸运儿，也不得不祈祷自己踏上地面之后等待自己的不是 MG42 机枪的怒吼。"平安"降落之后，噩梦才刚刚开始，没有重武器支援，部队建制被全部打乱，身边没有一个认识的人，甚至身边全是敌人……难怪电视剧《兄弟连》中的 E 连弟兄们如此感慨——"伞兵就是用来被包围的！"

越南战争这场"直升机战争"，再次改变了突击作战的模式，直升机机降作战可以无视地点、地形、降落高度和气象条件等因素对空降带来的影响，其超低空渗透的方式，可以最大限度保证打击的突然性。直升机还可以提供突击部队持续作战的能力，让部队以蛙跳方式，在完成对北越一个据点的清剿之后，立刻投入对下一个目标的奇袭，不给敌人丝毫的喘息之机。最重要的是，直升机机降极大地提高了突击部队的生存能力——在伞降时代，伞兵在完成任务后，只能固守等待地面友军的救援，凭借自身携带的轻武器是无力向敌方陆军发动反攻的，甚至所谓的防守，也只是为援军的到来争取多一点的时间罢了。而在直升机机降战术出现以后，无论作战结果如何，突击部队都可以从容地撤离战斗。美军在越战中遭受的第一次重大伤亡——德浪河谷之战中，在北越纵深机降落的美军部队，在战局不利的情况下乘坐直升机撤出战斗，如果换作传统伞降方式，即便有空军的近距离支援，该部队都无法避免被全歼的下场。进入二十一世纪之后，V－22"鱼鹰"这种融合了固定翼飞机的速度和直升机灵活性两大优势的划时代突击部队载具，更是将突击部队的作战效能推向极限。

除了空中突击方式的进化以外，地面突击由于装备性能的提升，尤其是以往强调重装甲、强火力的陆军战车，开始向以"斯特莱克"战车为代表的信息化、高机动方向发展，陆军小分队也可以利用敌军防线间的间隙，进行高速大纵深穿插。在伊拉克战争美军攻占巴格达的行动中，海军陆战队武装侦缉部队第一营，依靠悍马和 LAV-25 轮式装甲车一夜狂奔上百公里，为大部队打开了巴格达的大门。

在《光环》的世界观中，人类第一次使用轨道空降实施突击的战例，是于 2163 年的火星战役——UNSC 海军陆战队将士兵从外太空投放到火星殖民地地表，用于镇压由新法西斯分子 Koslovics 发动的叛乱，太空伞兵从此也就成为了海军陆战队的先头突击力量。火星的阿尔及尔平原（Argyre Planitia）战役是 ODST 正式组建后首次大规模投入的作战行动，但在接下来的将近四百年时间内，限于装备研发的滞后，空降轻步兵进行赌博式攻击的作战方式并没有太大变化。

2490 年，UNSC 决定启动 ODST 改造计划。其代表，就是第一种军用太空动力盔甲——独眼巨人（Cyclops）系统，它的投入使用，使得太空伞兵的综合战力飞速提升。

新生的 ODST 于 2525 年投入实战，第一支 ODST，同时也是著名的 ODST 部队，是 ODST105 师，绰号"地狱伞兵"，以高效率和勇敢无畏的作战风格闻名。除了军衔以外，地狱伞兵们还有一套自创的反映个人荣誉的称号，如精英、斯巴达、野蛮人等等。

一些 ODST 队员参与了后来的"斯巴达" II 计划，但在一次与"斯巴达"的擦枪走火时间中，三名 ODST 队员死亡、两名队员重伤，这次事件导致 ODST 部队对"斯巴达"部队产生了极大的仇恨。ODST 部队普遍蔑视"斯巴达"，是因为在这些陆战精英眼中，经过运动系统和神经系统改造后的超级战士已经算不上是人类了。也许士官长的 Fans 们不会同意这个观点，但客观看来，ODST 确实是 UNSC 军中能力仅次于"斯巴达"的精锐力量。而在士官长面对星盟咄咄逼人的攻势上演力挽狂澜的演出时，ODST 部队也可以不计前嫌，为了人类的最后希望而与"斯巴达"同生共死。

在"人类——星盟"战争爆发以后，ODST 执行最多的任务便是在密集火网下强行空降，迅速清除威胁并开辟陆地战场，然后就地转入防守，等待"鹈鹕号"投放陆战队员和重装备。一般登陆战指挥官都认为，ODST 部队是登陆战至关重要的一个环节，如果突击作战失败，单纯在空军和海军的火力支援下进行强行空降根本不可能成功。

Installation 05 战役的先期突破行动是 ODST 执行一场教科书式的作战行动。ODST 的 105 师 7 排与士官战一道成功开辟了登陆区，在运输船成功投放重型军械之后，UMSC 已经完全获得了战场的主动权。在 Installation 00 战役中，105 师 7 营和士官长从星盟的密集防线中强行撕开了一个口子，并成功引导"航向黎明"（Forward Unto Dawn）号护卫舰成功在星球地表降落，以战舰作为一个巨大的钢铁堡垒，用舰炮直接支援地面作战，源源不断从堡垒中驶出的 UMSC 地面部队，彻底击垮了星盟的防线。



[ODST 装备]

[DST 战斗盔甲]

暗色面部防护罩和黑色钛合金外壳构成了 ODST 头盔，躯干部位的盔甲、手套和作战靴均为黑色，肩甲上记录有士兵的血型、姓名等个人信息。ODST 根据作战需求，有远程、近距离和侦察三个变种。此外根据 Halo：ODST 的艺术插画显示，ODST 盔甲还有侦查和重火力支援等变种，具体情况有待游戏公布系统消息后才能清楚。

在小说第一部的描述中，ODST 盔甲是"斯巴达"们在获得新版"雷神锤"之前的备用盔甲，它可以视为"雷神锤"早期型号的研发分支，与"雷神锤"共享了大量的科技，与陆军作战服相比，使用与"斯巴达" I 型类似的战场控制和视讯系统之后，可以让大量的作战数据呈现在抬头显示器的界面上，充分完善了 ODST 队员对战场态势的感知能力。

ODST 的轨道空降行动中，单人登陆舱在着地后所产生的巨大震动，是 ODST 部队非战斗伤亡的最主要原因。新研制的 ODST 战斗盔甲，能够吸收绝大部分的冲击能量，但如果登陆舱偏离目标，诸如掉入火山口、深水以及与坚硬岩石相撞之后，即便是最新型的"雷神锤"盔甲也难以让穿着者活命。在实战中，我们可以看到 ODST 战斗盔甲的防弹能力要比陆战队战斗盔甲更强。

技术特性：盔甲的外壳和内层均有冷却 / 加温系统，不但可以掩盖 ODST 队员的红外特征，而且像太空服一样，在各种恶劣条件下均可以提供给使用者舒适的使用环境。整套盔甲，包括手套和作战靴，均具备完善的气密性，即便在真空环境下，依靠一个氧气罐，依然可以提供约 15 分钟左右的生存时间。头盔中除了通讯和 HUD 系统以外，还有热能感应和动作感应系统，这使得 ODST 队员与普通陆战队员相比，

具备更强的战场感知能力。

尽管ODST作战盔甲与“斯巴达”们使用的“雷神锤”系列盔甲无法相提并论，但相对于陆战队的作战服而言，它具备强大的优势：由于采用了动力盔甲液压辅助的设计，ODST盔甲具有更高的敏捷性和机动能力。头盔可以抵挡数次小口径武器的直接射击；盔甲表面的黑色以及腿部、臂部的全地形迷彩，使得ODST在野战和城市战环境下占尽优势；黑甲武士的造型，又对敌人的心理产生了极大的威慑力。

ODST盔甲的主要缺点在于：不少战士抱怨穿着盔甲时很不舒服，在战场环境下修复盔甲也非常困难；盔甲本身的黑色调使得它在沙漠和雪地环境下很容易成为敌人火力的首批打击目标；盔甲很难抵御星盟能量武器的攻击，也无法抵挡大口径动能弹武器的直射。

在《光环3》中，出现了一种“雷神锤”ODST头盔，在解除Spartan Graduate成就后，就可以使用这种新装备，与“斯巴达”头盔相比，它的背部有一根天线，并且帽檐是深黄色，而不是绿色。



[登陆舱]

ODST使用的登陆舱，全称为“单人搭载大气层渗透载具”（Single Occupant Exoatmospheric Insertion Vehicle），经常被简称为载人舱（Human Entry Vehicle，HEV），在ODST中还有“鸡蛋”的绰号。整体类似一个蚕蛹，大约17英尺高，8英尺宽，一侧有可供一人通行的出入口。尽管登陆仓内部的空间很大，但提供给乘员活动的空间却不大。内部的主要设备包括一个装备隔离仓（防止弹药由于剧烈震动而被诱爆）、一套通讯设备、两支对着落位置进行微调的控制手柄。

在HEV投入使用前，ODST曾经使用过武装攻击艇（Armed Assault Boats）作为空降载具，在与地球引力和空气环境类似的星球上，ODST使用传统的降落伞进行空降，也可以像今天的直升机机降那样将机体悬停后，ODST队员通过滑锁快速部署到地面。但在与星盟的战争中，武装攻击艇缓慢的飞行速度和薄弱的装甲，使得它们获得了“飞行棺材”的恶名。HEV投入使用之后，尽管其降落方式让不少人望而却步，但对比武装攻击艇的“中一炮就被一锅端”的低劣生存性能，所有人都希望将自己装入狭窄的座舱，然后直接从轨道上垂直冲入战区——将性命交给上帝，至少比交给某个看起来很不顺眼的登陆艇驾驶员，或者将自己当作飞船上某个本该在今天死掉的倒霉蛋的陪葬要强上百倍！

核心条令：早期地狱伞兵特攻作战所使用的载具是飞船逃生舱改造而来的军用着陆舱，它的体积和降落速度，使其生存率要远远高于登陆船。但由于每一个星球的大气层、引力环境以及地形、地貌都是截然不同的，早期的轨道突击力量在到达地面前，往往要损失超过三分之一的人员。即便在HEV投入使用之后，就算排除被击落的因素，ODST部队也不可能全数到达地面，他们有的由于偏离目标而坠入了万丈深渊，有的则在大气层中就化为灰烬。为了激发士气，将空降作战由于落地后编制混乱而导致的无序降至最低，ODST部队作战条令的第一条，同时也是这支部队纪律的核心就是——指挥官必需第一个乘坐HEV扑向目标点。

这一条令看似不合情理——ODST作战充满风险，而指挥官先行降落，肯定会成为敌对火力的众矢之的。但反过来看，这一条令可以让指挥官以身作则，向下属证明领导者的一往无前。将自己置身于与下属同样危险的环境，这也激发了ODST的猛虎们勇往直前的精神。

指挥官的HEV是经过特别设计的，包括全息战场数字地图、战术传感器以及第四代C级军用AI用于辅助决策。尽管ODST有着成熟的战场指挥权接替制度，但即便是视死如归的ODST部队本身，也不愿意看到自己的指挥官第一个降落，同时也第一个被打得空中开花。但在生存能力上，指挥型HEV的装甲并不比普通型厚上哪怕一毫米，这是因为指挥型HEV不能在外形上搞特殊化，否则就会使得自己成为一个“炸弹磁铁”，极大的降低自己的生存能力，有限的空间全部用于装载指挥系统，这使得军官所使用的HEV甚至牺牲了很多普通HEV上的维生设备。

降落过程：在接受到轨道突击命令以后，OSDT队员会进入自己的专属仓——每个HEV的内部有多块记载队员士兵信息的铭牌，以便于坠毁后用于确认遇难者的身分，这也是不少ODST队员将进仓称为“进棺”的原因。

伞兵作战在组织上的最大困难，就是自从跳出机舱后的一瞬间开始，他所在部队的建制就被彻底打乱。为了能够让降落后的单兵们迅速形成有组织的战斗力，在HEV关闭仓门之后，仓内的通讯屏幕上就会显示所在部队战友们的位置和状况，在通讯系统故障的情况下，队员依然可以以手动方式将头盔与HEV的主机连线，以实现战况汇报功能。队员一般还会通过视频多方通话功能，找寻“在线好友”胡侃一番，但在进入大气层，尤其是进入战火纷飞的作战空域之后，绝大多数的ODST队员都会选择关闭通讯系统——朝夕相伴的战友们在屏幕中由于恐惧而扭曲的表情，乃至一个鲜活、熟悉的面孔转眼间就被一片雪花覆盖，或是从耳机中传出的惨叫……这些声光对于成功着陆并没有太大的帮助。

30秒倒记时结束后，战舰会从腹部将HEV沿预定线路发射出去，HEV本身也会修正突击路线，但它本身的机动力非常有限。队员也可以使用操作手柄来手动控制HEV以躲避地面炮火，但在大气层中的手动控制是被绝对禁止的，因为这样有可能由于进入角度改变，造成HEV在大气层中被烧毁。为了应对各种星球大气层的条件，HEV的外壳由内层的钛合金、中层的石墨铅，以及最外层的陶瓷组成。在陶瓷层被烧毁以后，熔点高达3652摄氏度的石墨铅会保护仓体，并阻绝热量对乘员和装备的传递，但如果石磨铅也被溶化之后，尽管钛合金的仓壳会阻止仓体被立刻烧毁，但仓内的温度会迅速上升，ODST作战服在这种情况下只能保证队员一分钟左右的生存时间。正是因为HEV在着陆过程中由于不确定因素太多而带来的高危险性，它一次只能容纳一名乘员，即便出现事故，也仅仅只会失去一名队员。而对于ODST队员而言，他们每一个人必须坐在这个闷罐子里面，从几十万米高度的星球轨道上被直接丢下去，在长达几十分钟的时间内，每一秒钟都可能是他们生命的最后一刻，耳中只能听到刺耳的噪声，眼睛只能看到显示屏中队友们惊恐万状的表情，一声爆炸之后，自己就会化为一颗从天际划过的流星，无人知晓，也无人瞩目。这大概就是“Live together, die alone”这句话的含义吧。

在进入3000英尺高度之后，HEV会自动打开位于尾部的减速片（减速片本身也可以起到陀螺稳定的效果），在距离地面50米高度时，舱体尾部的反冲击火箭会被点燃，使得舱体能够平稳降落地面。队员能否在降落后迅速恢复战斗力，打开舱门完成战斗任务，取决于HEV的降落状况和ODST战斗盔甲对震动的吸收情况，一般来说，硬着陆（指降速片失灵后的强行降落）后很难有生还的案例。而像《光环3 天降神兵》的主角“菜鸟”同志能够在硬着陆且昏迷六小时后，还能重新投入战斗的例子，可以算作是一个奇迹。

HEV在完成输送任务之后，这些舱体依然可以对接下来的作战提供一些帮助——队员可以用它来获取附加武器弹药，专门运送弹药的HEV，则是星际伞兵们在敌后惟一获取补给的途径。HEV还可以作为队员的单人掩体，或者是避难所，以坚实的复合外壳来让队员们得到短暂的保护。除了队员和弹药以外，HEV还可以运输M274超轻型全地形车，甚至是装载Shiva级核导弹去执行战略任务。



长距离隐形渗透舱

Long Range Stealth Orbital Insertion Pod，LRSOIP

LRSOIP 的结构与 HEV 基本一致，包括类似的复合外壳和动力系统，最大的不同在于，LRSOIP 可以在跃迁空间内发射，这就意味着它可以跨越空间的限制，长距离的执行突击力量输送任务。在《奥星的幽灵》所记载的剧情中，UNSC 曾经使用 LRSOIP 一次运送了三百名"斯巴达"III型战士到达战区。

轨道突击舱

Orbit Insertion Pod,OIP

星盟版的 HEV，其功能和目的与人类 ODST 部队所使用的轨道突击载具基本一致，在星盟的攻击母舰发现下方的星球有探索和占领的价值之后，它们会发射 OIP，运送精英充当突击部队。OIP 整体呈锥形，高约5米，外部为蓝紫色的外星金属打造而成，内部材料能够根据精英的体型智能将乘客包裹起来，防止突击过程中的颠簸和落地后巨大的震动对乘客的伤害。与 HEV 使用石墨铅和陶瓷来抵挡进入大气层之后的高热量不同的是，OIP 使用了一种特殊的能量盾（有别于精英身上装备的战斗用能量盾）来阻隔热量，而 OIP 自身的装甲足以抵挡人类防空武器的射击。OIP 在着地后，OIP 会向一枚被钳子夹开的核桃那样自动分成两半，让精英可以迅速跳出舱体投入战斗。

OIP 的原型，显然来自于《铁血战士》中从母舰进入地球猎杀场的铁血战士们乘坐的降落舱（Drop Pod），或者说，铁血战士的降落舱，就是人类和星盟突击载具的共同原型。OIP 的第一次登场，是在当年 E3 大展上引起轰动的《光环 2》二十分钟试玩视频的最后，士官长在经历一场大战之后，被一群从天而降的 OIP 包围，紧接着，一群手持光剑的星盟精英中从舱内跳出，让玩家们对士官长的命运留下了无尽的联想。而在正式版游戏中，这些 OIP 被替换成了 HEV，从中走出来的是一群前来援助士官长的 ODST 战士们。从中我们也可以看到星盟和人类在突击载具研究上的殊途同归。

洪魔传染舱

Flood Dispersal Pod

如果洪魔（虫族）只是单纯一种拥有超强繁殖能力的生物，那么无论它们拥有怎样的危害性，最多只会感染几颗星球，并不会威胁到宇宙的安全。这种从生物学角度来说堪称低级的生物，恰恰可以将自己对繁殖的欲望，与宿主——智慧生命对探索的渴望联系到一起，它们能够让宿主来为其驾驶星际运载工具，从而进行大范围的感染。

[单兵武器]

ODST 部队既装备有 UMSC 陆战队的制式武器，也有为伞兵和特种作战进行专项改制的装备，Bungie 工作室在 E3 发布会上，用"小口径"、"高射速"、"消音性"三个词语，来诠释了只有在《ODST》中才能使用到的专用武器。目前公布的有如下两种：

M6C 特种部队手枪

M6C/SOCOM

M6C 手枪专门为了海军陆战队下属特种部队所打造的专用改制武器，以整合方式加装有消音器和制退器，加长加宽的枪口下方还有激光瞄准镜导轨。这些改造使得 M6C 的长度增加到了 26.7cm（标准型为 22.68cm），重量增加到了 2.7kg（原版为 1.8kg），弹夹容量依然为 12 发，但由于可以发射与 M6D 单人自卫系统通用的 12.7x40mm 高爆穿甲弹，使得它的威力进一步加强，足以正面对抗拥有能量盾保护的星盟精英。





M7S 无壳冲锋枪

M7S Caseless Submachine Gun

M7S 是著名的 M7 冲锋枪的无声版，这也是"《光环》系列"游戏中第一款登场的消音武器，由于采用了重量很轻的 5x23mm M443 无壳弹，每个弹夹可以装填 60 发子弹，理论射速为 900 发／分钟，ODST 的标准弹药配置为 7 个弹夹共 420 发子弹。该枪采用了气体冷却系统，发射原理采用了经典的转动式闭锁。

该枪与 M7 标准型的最大不同之处在于针对特种作战用途进行了改造——在安装消音器之后，枪声以及枪口喷射的火焰能够降低到几乎可以忽略不计的程度，后坐力显著下降，使得射击时更容易被控制。当然，由于消声器的影响，原本威力就非常低的 M443 弹药，其中远距离的杀伤力被进一步减弱，但考虑到特种行动的战术需要，M7S 是 ODST 首屈一指的近战利器。为了强化 M7S 的近战威力，它的战术导轨上还可以加装镭射灯和红点镜，以缩短士兵对近距离目标的反应时间。

[人物资料解析]

“菜鸟”

基本武器：M7S 冲锋枪、M6C/SOCOM 手枪

姓名：不明　身高：186cm
性别：男　体重：88kg
军衔：一等兵　血型：O+
军籍编号：11282-31220-JD

“菜鸟”原本是第 26 远征军的一员，在天鹅座新耶路撒冷的战役中，他所在的部队几乎被全歼，九死一生的“菜鸟”被调到了这支六人小队。在这次的战斗中，“菜鸟”以及他所在小队的任务，是以速降方式攻入悲怆先知所在的、正在新蒙巴萨上空盘旋的空母，但在发射前，海军情报局特派员戴尔更改了任务，直接在新蒙巴萨降落（此时的“菜鸟”还在睡觉，要不是队友 Romeo 将其叫醒，他只能在睡梦中开始这次任务）。

事与愿违的是，由于悲怆先知进入跃迁空间而导致的能量旋涡和电磁脉冲，此时正在降落中的整个小队受到了极大的干扰。巨大的冲击力导致“菜鸟”陷入昏迷，所幸的是他并没有丧失战斗能力。6 小时之后，“菜鸟”从昏迷中苏醒过来，并打开了舱门投入战斗。“菜鸟”并不孤独，新蒙巴萨的城市管理 AI“监督者”（Superintendent）会连接“菜鸟”头盔中的 HUD 界面，用三维全息影像来标注前进的线路和整个城市的数字地图。在独自冒险的过程中，“菜鸟”必须根据蛛丝马迹，了解到落地后的队友们究竟都遭遇了什么，以及如何找到这些失散的战友，重新组合成一支具备超强战斗力的小队，同时，他还将面对星盟咄咄逼人的攻势。

巴克

基本武器：MA5C 步枪

姓名：爱德华·巴克（Edward Buck）　身高：188cm
性别：男　体重：89kg
军衔：上士　血型：O-
军籍编号：92458-37017-EB

巴克与 2510 年出生于天龙座郎博德星球的新奥尔巴尼，现年 44 岁。18 岁时，巴克志愿加入海军陆战队，他参加过许多诗史般的战役，包括第三次丰饶星战役和志远星战役，他是一个受人尊敬的老兵，在海军情报局特派员戴尔接管小队前，一直都是这个团队的绝对领袖。

“罗密欧”

基本武器：SRS99D-S2 AM 狙击枪

姓名：乔·阿古（Kojo Agu）　身高：190cm
性别：男　体重：89kg
军衔：下士　血型：不明
军籍编号：14606-85099-KA

尽管阿古在距离地球遥远的牧歌星出身，但身为非洲裔的他，依然带有浓重的东非口音。2541 年参加军队之后，他最初是在商船编队中充当一名护送队员，之后在实战中练就了一手好枪法。尽管阿古是强悍的战士，但他自认为自己还是一名深受女性喜爱的人物，但队友们对此并不认同，经常还会就他的种种臭美表现给予无情的奚落。

“荷兰人”

基本武器：M6“斯巴达”激光枪、M7S 无壳冲锋枪

姓名：泰勒·迈尔斯（Taylor Miles）　身高：190cm
性别：男　体重：
军衔：下士
军籍编号：21175-12121-TM

迈尔斯在加入军队前是一名在火星工作的司机，长期繁重的劳动，培养了他出众的体格。在进入 ODST 之后，他成为了一名重武器手和地面载具驾驶员。迈尔斯经历过艾利尔战役（Battle of Ariel）和第一次地球保卫战，他与小队中的狙击手“罗密欧”是好朋友，无论是作战风格还是武器特性，这对生死搭档真可以算得上是绝配。

迈尔斯的绰号，来自于 1987 年由阿诺主演的经典动作片《铁血战士》，其中州长大人扮演的人类特种部队少校艾伦·谢弗（Alan Schaefer）的绰号——Dutch，细心的玩家也可以发现这两支对抗外星人的特种小分队中的人物设定也有许多类似的地方。



“戴尔”

基本武器：M6C 手枪

姓名：维罗尼卡　身高：不明
性别：女　体重：不明
军衔：上尉　血型：不明
军籍编号：保密

戴尔身兼海军陆战队上尉和海军情报局特派员两职，在降落前，她接管了整个小队，并将活捉悲怆先知的任务更改为了在新蒙巴萨的阿尔法号海军情报局基地空降，结果让小队陷入了极大的麻烦之中。戴尔的身分以及她的真实目的，是在《光环 3 天降神兵》的 E3 演示片段公布后玩家们讨论的焦点话题之一。

在小队的出发地——重巡洋舰“呼唤我名”（Say My Name）号上，一位海军上将提到戴尔是一位“S1”，有玩家推断 S1 是“斯巴达”一型（SPARTAN-I）的缩写，但制作人约瑟夫·史丹顿否认了这一猜测。

另一个符合小说设定的推断，就是 S1 是海军情报局第一部门（ONI Section One）的缩写，在小说的设定中，S1 专门负责收集第一手的战场情报，这可能是在暗示戴尔是一位隶属 S1 的特工。

[“米老鼠”]

基本武器：M42 SSR MAV 火箭筒（AW Rocket Launcher）

姓名：迈克尔·克雷斯波（Michael Crespo）
性别：男
军衔：一等兵
军籍编号：51033-15973-MC
身高：184cm
体重：89kg
血型：A-

2548 年进入军队之后，克雷斯波首先是在一艘鹈鹕号运输船上担任飞行员，之后又担任机工长，也许是认为这种成天与机器打交道的差事在危险系数上一点也不比那些在一线拼命的士兵小，克雷斯波随即做出了一个在旁人看来疯狂的举动——加入 ODST，他的职责是一名反装甲武器手。在新蒙巴萨空降过程中，由于 EMP 与冲击波的干扰，克雷斯波的 HEV 在空中与“菜鸟”相撞，他也下落不明。

[游戏概述]

《光环 3 天降神兵》于 08 年 3 月投入开发，但并没有对外公布。巴里安·杰罗德在访谈中提到开发这款游戏的原因：玩家们通过三部以士官长为中心人物的系列作品，了解了这场战争的关键性信息，但我们更希望了解到士官长以外的故事，尤其是小人物们所演绎的故事，这也是 Bungie 工作室一直致力于开发《光环》周边题材作品的原因。在经历了光环上的战争以后，玩家更希望在地球上将星盟侵略军打得落花流水，而在士官长回到地球前由普通人进行的抗争，以及士官长追赶被先知进入跃迁空间之后，新蒙巴萨中 UMSC 军队幸存者们所进行的战斗，都是玩家们希望了解，甚至是亲身经历的。

同年 7 月 16 日，微软娱乐与设备事业部高管唐·马崔克（Don Mattrick）表示 Bungie 正在开发一部新的《光环》作品，随后在官网上，出现了神秘新作的倒记时。9 月 25 日，Bungie 对外公布了新作的预告片和一些概念插画。一直到 10 月 9 日的东京电玩展中，这款游戏才正式公布了自己的名称——《光环 3 Recon》。在这款游戏中，玩家将会扮演 ODST 队员，在沦为一片废墟的新蒙巴萨中进行最后的抵抗。由于这款游戏并未公布游戏方式，因此不少媒体推测这是一款类似于《幽灵行动 尖锋战士》这样的第三人称动作射击游戏，强调隐匿行动和“掩体控”式玩法——因为《光环战争》是一款即时战略游戏，那么《光环 3 Recon》应该是一款动作射击游戏，只有这样才不会同系列正篇作品的主视点射击属性相重合。而游戏的预告片本身也没有包含任何实际游戏视频，这更是让人们对它的玩法产生了更多的猜测。





随后，Bungie 社区经理卢克·史密斯对《光环 3 Recon》的架构进行了说明：《Recon》将作为《光环》三部曲的收尾之作，它在系列中的地位，类似于《魔兽争霸 3》的资料片《冰封王座》，将会以士官长以外的视角对系列正篇第三作的剧情进行补完。史密斯特别指出了《Recon》依然是最正宗的主视点射击游戏，虽然就像先前玩家们所猜测的那样，ODST 队员不能向士官长那样上天入地、独挡一面，肯定会加入小队合作和潜入作战的玩法。但《Recon》绝对不是一个翻版的《分裂细胞》、《幽灵行动》或者是《战火兄弟连》。

E3 大展上的 DEMO，演示了游戏开头的剧情和关卡：由于硬着陆产生的巨大冲击力，主角在昏迷 6 小时后才打开了舱门，“菜鸟”开始寻找搜索失散的队友，游戏的叙事方式，应该是本作区别于正篇作品的一个显著不同：当主角发现一支悬挂在灯柱上的狙击枪之后，就会触发闪会流程，这样玩家就可以进入这支狙击枪的主人——“罗密欧”的视角，去“回放”他的遭遇。

尽管《ODST》是人类的一支精英力量，但同士官长这样的“斯巴达”强化士兵相比，ODST 只能算是“菜鸟”了。在游戏中，玩家所扮演的 ODST 与 MC 大神相比，当然存在许许多多的“先天不足”，如 ODST 装备的能量盾的再生能力，与士官长无法相提并论，ODST 队员需要在战场上寻找急救道具来回复 HP，受伤后想找一个墙角小蹲一会儿就立刻复原是不可能实现的。ODST 队员不能像士官长那样跳得很高，或者从很高地方掉落后不受任何伤害。一些士官长所使用的“斯巴达”专用装备，其重量是 ODST 队员所无法承受的，自然也无法使用。ODST 甚至不能双手同时装备武器，哪怕是两支手枪，因为这是战术课程上从来没有教授过的。

ODST 队员没有人工智能柯塔娜来提供战术支援，但 HUD 界面上会显示众多的信息，让玩家对敌我态势了如指掌。此外头盔还可以打开增强型视讯模式，让玩家在烟雾、黑暗中都可以准确的定位敌人的位置，敌兵会以红色轮廓线方式标注，我方力量则是以绿色轮廓线标注，不知道能不能用来找到装备有光学迷彩的星盟精英的位置。

[结语]

我们习惯从士官长的角度，去体验这场发生在五百多年后的人类与星盟之间的太空战争诗史，这是因为在尼伦德撰写的系列小说中，尽管采用了多线式、多视角的方式，但是士官长都是当仁不让的中心人物。而在系列游戏中，则是由我们来亲自演绎这位宇宙“斯巴达”战士的传奇，即便他在游戏中一次摘下了头盔（游戏的二代）的开头，在《光环 3》的预告片中，星盟猛烈的炮火将大神的头盔炸飞，但正在扮演他的我们是无从看到“自己”庐山真面目的。尽管我们所演绎的士官长以个人英雄主义上演了一段段力挽狂澜的传奇，但每一个扮演他的玩家都知道，这场漫长、残酷的宇宙战争，它的最终胜利不可能依靠一名强化士兵去赢得，除了“斯巴达”们以外，还有无数有名和无名的海军、空军陆军、以及海军陆战队士兵，为人类的生生不息献出了自己的生命。

与士官长并列的，还有无数有名和无名的英雄们。士官长之所以是英雄主义的化身，成为了 UMSC 在这场旷日持久的残酷战争中的图腾，甚至是所有人类在面临绝境中的精神支柱，是因为每一个渴望胜利的人类士兵都选择了这位英雄，而英雄的非凡能力使得自身成为了一种符号，放大并推动了人们夺取最终胜利的信念。ODST 每一次义无反顾的进入 HEV，以这种九死一生的方式投入战场，即便是他们自己，也会认为这是一种近乎疯狂的行为，但是既然是战争，就必然有牺牲，也必须有牺牲。即便 ODST 从数十万米高的轨道上飞速下坠，最终可能粉身碎骨，这种与自杀式攻击毫无二样的行为，其目的也是以自我的牺牲，去避免更大的、更多人的牺牲。每一个在这场阻止全宇宙被彻底毁灭的战争中殉难的人类和星盟战士们，他们都无愧于英雄的称号。9 月，让我们一同在《光环 3 天降神兵》的世界中，第一次通过平民英雄的视角，去重温这段诗史。

全面战争

让我们集合所有的资源令其成真，并且无论花费多少也在所不惜。
——微软 Xbox 事业部员工 Johnny Lee

有人说2009 E3的主角是挑起了全面战争的微软，更有人说任天堂是最大的输家，这无疑是非常肤浅无知的看法。或许我们可以把2009的E3看作本世代家用主机大战至关重要的一次盖棺论定，无论微软还是索尼都以实际行动来默认了任天堂一直以来大力推崇的体感操作方式为业界未来的主流发展方向。自Wii诞生以来，关于这台异质主机的争议从来就不曾中断过，许多知名或不知名的所谓业内人士将之视为贻害产业发展的毒瘤祸根大力抨击之，更多采取中立立场的人士也仅仅将体感操作方式看作转瞬即逝的朝雾晨露，然而任天堂的竞争对手们却为之大唱赞歌，实在是一个非常令人发噱的结局。时下混沌迷乱的竞争格局，俨然呈现出观者皆迷，而微软或索尼等当局者自清的情状。陷入苦战泥沼中的他们比那些依然故作矜持状的第三方软件巨头更洞悉形势逼人，深知惟有顺势而为方为破局之上策。

文 DARKBABY 编 胜负师 美编 NINA

1.微软的全面战争

笔者在E3开幕之前曾经预测Konami的"《潜龙谍影》系列"将正式登陆X360平台，同时也大胆断言微软下一步的主力攻击目标会转移到任天堂Wii，这些奏巧都完全被言中，然而微软的处心积虑之深却远远超过了一般人的预想。

今年的微软发表会上再次演出了"拍肩膀"的好戏，只不过今番和Don Mattrick演对手戏的主角换成了Konami当下的形象代言人小岛秀夫。虽然主要演员的身分非常可观，但由于这是一场大家料想之内的预编排节目，因此在观赏性角度远不如去年《FF XIII》跨平台事件那么激动人心。以奶油小生雷电为主人公的外传作品《潜龙谍影 崛起》事后被证实并非由X360平台独占发行，仍将会推出PS3和PC版本。另外根据小岛秀夫的个人作风来判断，未来的《潜龙谍影5》肯定还是会出现在PS3平台的。一切真实的细节似乎并不重要，微软旁若无人地在会场将《潜龙谍影 崛起》视为独占作品大肆张扬，该公司此举无疑在向外界公开宣告已经从索尼手中夺取到了所有可以夺取到的重要筹码，事实也确实如此。

从进军视频游戏产业至今，微软锁定的假想敌一直就是索尼集团，无论从当时的市场占有率、品牌影响力还是产品研发力等各种角度来看，微软选择的进攻方向都是无可挑剔的。经过艰辛的八年征战，微软距离彻底击败索尼的目标已经越来越近了，目前X360对PS3始终保持约一年普及量的总装机台数优势，并利用价格战逐步将索尼拖入消耗战的泥沼。索尼现在已经陷入了当年对付世嘉同样的竞争困境，如果被动跟随降低硬件价格，则必然会进一步扩大营业亏损。但如果坚持不调整产品价格，其普及速度则将不断放缓乃至陷入停滞。正当微软Xbox游戏事业部的高层们正为索尼的渐入沼中而弹冠相庆之时，他们却意外发现自己正煞费苦心争夺着的不过是一个亚军的名分和一片正在缓慢收缩衰退中的局部市场。

任天堂这家曾经有可能成为微软旗下游戏开发部门的日本老铺（注：微软在2000年曾计划以200～250亿美元收购任天堂，遭到该社前社长山内溥断然拒绝）一直没有受到足够重视，该社巧妙利用微软和索尼两家巨头殊死缠斗的市场隙间，异质战略取得了令人惊异的辉煌战果，Wii主机在发售前三年的普及速度已经超过了此前最成功的家用主机PS2，并将其他两个竞争对手远远抛在了脑后。如果任天堂最终能够按计划完成2009财务年度的销售计划，届时Wii的累计销售台数将完全凌驾高清阵营（注：根据硬件三家的年度销售计划推算）。目前的局面显然是微软当初始料未及的，市场态势正朝着越来越有利于任天堂的方向发展，微软精心布局的软件和价格大攻势事倍而功半，Wii发售已有两年零八个月，至今没有任何调整价格的迹象，足以证明其市场需求依然非常火爆。任天堂在Wii发售的前两年就从中获得了超过36亿美元的营业利润，而消费用户则一举突破了5000万大关，如此惊人的成就足以引起微软的警醒反思。NDS和Wii的成功之路让微软等硬件厂商清醒意识到发觉新规玩家（NEW USER）的重要性，任天堂正试图重新构筑产业消费用户的版图，如果继续听之任之，微软的雄图伟业可能将完全成为泡影！

相比起索尼一贯的自命清高，微软在其涉足的每个产业领域几乎都留下了“剽窃者”的恶名。每当微软以后来者的身分进入一个全新的产业，其最得心应手的商业战略就是不断通过模仿先行者的成功经验，并且投入更多的资金进行研发和宣传，最终达到将竞争对手完全挤出市场的目的。事实上微软的八年游戏产业进军之路也浸透了崇尚拿来主义的企业风格，和竞争对手争夺游戏标题和大打价格战的策略与当年索尼成功击败任天堂和世嘉的手法几乎如出一辙并远为过之，当正面对手的角色发生转换之时，微软所采取的策略还是追随任天堂的成功之路并比之投入更大规模的财力。根据日本PC WATCH所透露的资料显示：任天堂研发体感操作技术的时间长达六年之久，耗资超过10亿美元，微软的Project Natal（初生计划）显然投资规模更加庞大。任天堂一直试图避免陷入和资本力远为雄厚的微软进行无休止地进行消耗战，从而剑走偏锋采取迂回战术，微软的目的则是以更激进的方式和任天堂进行正面作战，从而将其完全拖入金钱消耗的泥沼中。

“让我们集合所有的资源令其成真，并且无论花费多少也在所不惜。”这段座右铭式的心声俨然成为微软向当前视频游戏产业的无冕之王任天堂彻底宣战的口号。

2008年初夏，来自美国著名的卡耐基·梅隆大学的华裔博士Johnny Lee在Youtube等视频网站上传了自己利用Wii和Wiimote自行改装设计的“3D视频追踪系统”引起了人们对体感操作未来发展前景的美好遐想。这个戴着圆眼镜的小胖子在随后不久举办的科技娱乐设计论坛（TechnologyEntertainment Design，TED）上再次用一个Wiimote手柄和两个合计仅价值5美元的红外线指示器所组合成的简单设备，在普通投影仪上实现了多重触摸和三维角色追踪等前沿技术。微软不惜重金，在一场地下人才争夺战中击败了任天堂，成功将Johnny Lee罗致麾下。Project Natal在E3 2009正式发表以后，沉默多时的Johnny Lee随即在个人BLOG上发表了相关的感想，他宣称微软对体感操作技术的研发投入了巨大的物力和人力，规模仿佛一个迷你的“曼哈顿计划”，微软独自开发的人体追踪演算法在Computer Vision的艺术应用领域遥遥领先。



日本PC WATCH网站著名的IT专栏作家后藤弘茂发表的评论中指出，Project Natal所应用的3D透视技术并非由微软率先提案，早在2004年的GDC游戏开发者大会上时任SCE社长的久多良木健就在专题演讲中进行了概念演示，只不过索尼的技术人员认为这个标志着游戏产业未来发展方向的技术还存在着许多难以逾越的障碍，可能要等到PS9推出时才能真正成为现实。我们有足够理由相信，微软在2004年的GDC会议以后就对3D透视技术开始了大规模的秘密研发，而Wii的大行其道则成为其加速推出的催化剂。微软在宣传策略上也毫不掩饰地模仿任天堂对于Wii的成功包装。著名电影导演斯蒂芬·斯皮尔伯格曾经是Wii的积极支持者，微软此番在E3 2009发表会上将斯皮尔伯格推到台前，通过其宣称完全抛弃了手柄的Natal才是真正的“革命”。即便是为Project Natal精心制作的宣传片，也几乎完全照搬了Wii当初的宣传风格，微软似乎并不介意被讥拾人牙慧。

虽然大张旗鼓地推出了Project Natal，微软至今仍然对其具体推出日期讳莫如深，根据其目前的研发进度大致可以判断其正式发售最早也会在2010年的下半年，甚至有人笑称Natal会进入X720的首发游戏阵容。微软之所以选择在此时大举发表Natal，其用意是阻滞市场风向完全倾倒向任天堂一侧的趋势，确实能起到长期牵制竞争对手行动的积极效果。我们也应该清醒的意识到，从DOS开始至今，微软几乎从来没有研发出过一款毫无瑕疵的产品，X360的三红事件更是让许多消费者至今仍心有余悸，相信技术超前的Natal发售以后仍然会出现许多令人瞠目结舌的问题。E3结束以后，一些著名的欧美游戏网站上惊爆出Project Natal在角色识别上存在着难以解决的盲点，例如无法准确识别黑人或其他肤色较深人种的动作等等，虽然后来被揭露疑为来自竞争对手方面的恶意攻击，但确信Natal真正制品化还有相当长一段路要走。日本厂商出于产品信誉的考虑，喜欢采用成熟的技术来设计产品，而欧美厂商则往往敢于率先应用全新技术，虽然难以避免会出现各种问题，但这对于微软这种财大气粗且勇于不断推出补丁进行自我完善的企业来说决非致命。

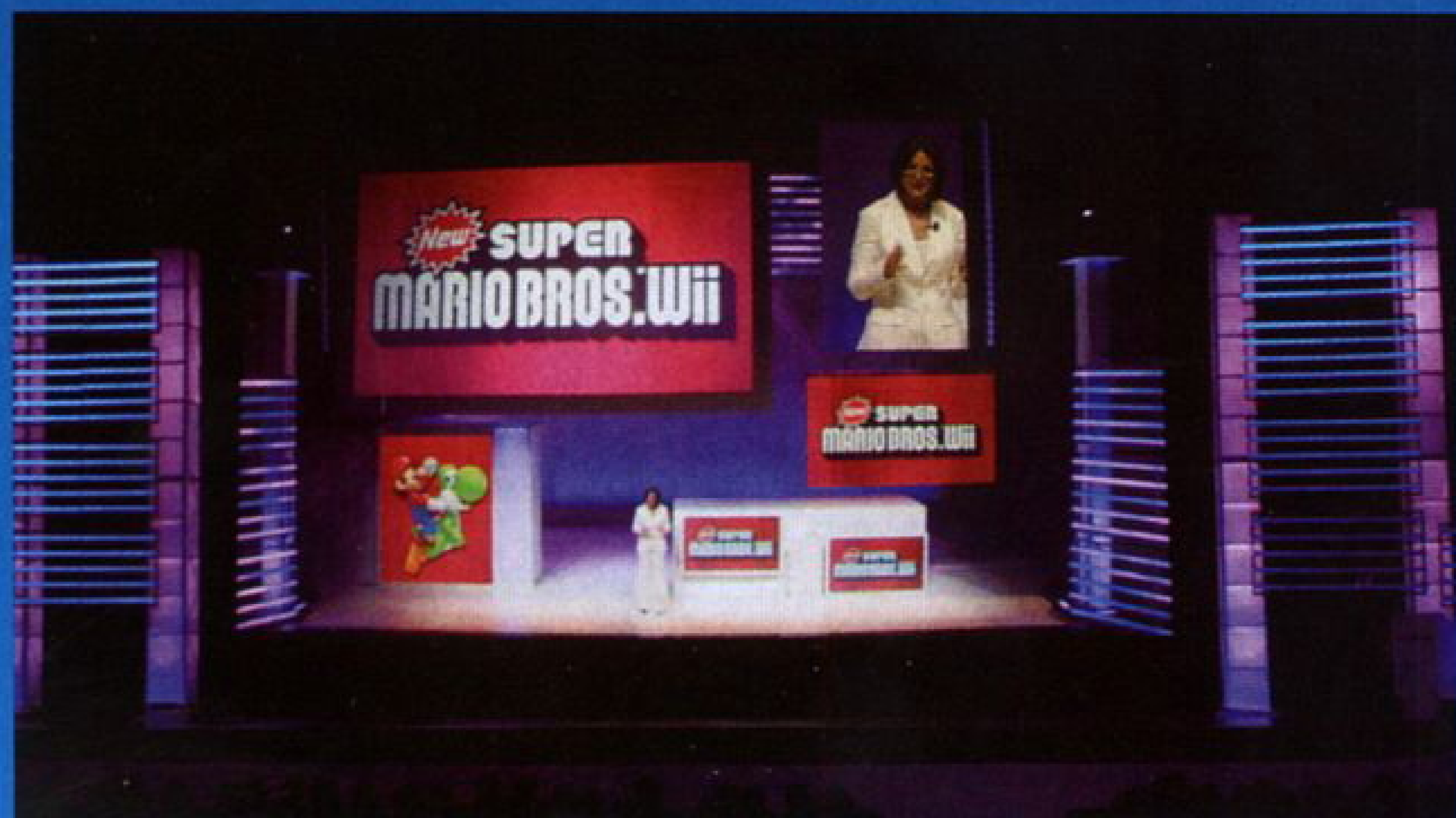
Project Natal无疑是一个伟大的梦想，但对于广大开发厂商和消费者来说还存在着太多急待解答的疑问。Natal的硬件价格显然不会便宜，但相信微软即便赔本赚吆喝也会将其全力推广，消费者们期待着一个足以诱惑人心的定价。对于第三方厂商来说，为Natal开发游戏显然比为Wii制作游戏更需要冒险精神，X360平台的新规玩家人数相对较少，因此开发Natal专用游戏的市场风险远高于开发Wii游戏。除非微软能够凭借手中第一方团队的开发实力迅速打开局面，否则第三方厂商会继续等待观望。

Project Natal发表让我们更清醒地确信，视频游戏产业的进化之路上，微软的存在价值是何其巨大！这是一场规模空前的全面战争，任何一方势力都难以独善其身……

2.任天堂的不动如山

2009 E3的展前发布会，任天堂显然是硬件三巨头中最漫不经心的一家，甚至曾有谣言说发表会内容全部是预先录制好的，例年都登场的押台大明星宫本茂也首度缺席，缺乏Project Natal那样新鲜猛料的发布会让许多充满期待的人士感到非常失落。如果仅从E3发表会所披露的内容来看，已经成功掌握了整个视频游戏产业54%以上市场份额的任天堂毫无霸者应有的气象，其葫芦里究竟卖着什么药，令外界备加猜测。

事实上，任天堂的好整以暇正体现出了该社目前的竞争优势地位。



对于任天堂来说，过去的两年间已经吸引到了足够多的新规用户，该社当前最迫切的任务并不是继续大规模扩张，而是如何更好地巩固已有市场。对于其他两家大张旗鼓地炫耀手中的第三方超大作，任天堂却表示出异常的冷漠，事实上Wii和NDS平台并非没有可以拿得出手的第三方游戏，至少《DQ IX》和《胞子英雄》等已知的一线作品已足具自我标榜的分量，任天堂显然无意将所有隐藏的牌都拿出来。任天堂在发表会上除了公布了两款《马里奥》新作和TEAM NINJA代工开发的《银河战士 另一个M》以后，连《塞尔达传说》最新作也是在E3期间举行的宫本茂记者见面会上才披露。至于《皮克敏3》等期待新作根本就只字未提。虽然任天堂刻意保持着低调，我们依然能够从已发布软件阵容的冰山一角中清楚看到该社已经逐渐走出了软件严重青黄不接的最困难时期，以看家双绝押阵的第二波软件攻势即将袭来。

相比较其他两家不遗余力地鼓吹全新体感操作系统，先行者的任天堂却保持着相对的冷静，除了发表了一个名为生命力感应器的Wii用周边以外，其宣传重点还是年内将陆续上市的Wiimote强化外设Motion Plus和《Wii Fit Plus》。任天堂北美分社社长雷吉在事后接受Kotaku的编辑专访时一针见血地指出：“就在三四年前，整个业界还倾向于相信画面和机能才是游戏业的未来。但你看看现在，我们两家对手的态度都很清楚地证明了体感才是主流。更具讽刺意味的是，对任天堂来说，未来就在眼前，就是现在！”微软和索尼正努力想挤进任天堂独占的市场分一杯羹，而后者早已经在享受着丰硕的市场开拓成果，两方攻守间所采取的经营策略自然存在着巨大差异。表面上的消极保守背后，任天堂却表现出了积极进取的创新精神，宫本茂在记者见面会上明确表示

《塞尔达传说》最新作可能是一款Motion Plus专用游戏，敢于大胆使用自社王牌大作来引导全新市场的前进，充分证明了任天堂在发展体感操作的自信和决心。

由于Wii硬件性能的限制，该主机现有的体感操作应用技术被质疑技术含量低于竞争产品。我们应该非常清楚地看到，自雅达利2600以来真正决定视频主机成败命运的从来都不是硬件机能，正确的市场营销策略和软件阵容才是胜负的关键。日本著名的2CH网站曾经在E3期间就体感操作的未来市场走向展开了激烈辩论，一位无名氏为任天堂继续保持胜果罗列出了10条理由，笔者以为其中“已成规模的现有市场”和“任天堂出品”这两条已经具备压倒性的说服力。索尼近日宣布其体感系统预定明年春季推出，而依照开发进度和厂商行事惯例，微软的Project Natal更有可能到明年9月前后才能全面问世，而Wii在本财年内计划达到全球累计销售7000万台以上，如此惊人的普及量对于后来的竞争者具有绝大的杀伤力。任天堂目前已经是全球毫无争议的第一软件发行商，其品牌号召力达到了前所未有的强势，《Wii Sports》仅用两年时间就超越初代FC版《超级马里奥兄弟》成为TV游戏史上最畅销的软件、《Wii Fit》所搭载的平衡板也实至名归地成为至今为止最成功的游戏周边。任天堂不但拥有着非常强大的开发力，而且还勇于将传统品牌和全新技术进行嫁接组合，至少目前为止微软和索尼还没有宣布任何《光环》或《战神》级别的超大作对应体感技术的开发计划。

任天堂社长岩田聪E3期间接受记者采访时宣称，任天堂希望Wii还有三年以上的生命周期，如果外部情况允许的话，或许Wii的后续主机会在更长时间后才推出。在今年五月在东京举行的一次股东经营说明会上，岩田氏曾暗示任天堂已经完成了新主机的研发工作，但并不准备马上公诸于世，需要等待合适的时机才推出。任天堂对于竞争对手的追随战术显然早有预估，然而目前的市场形势依然保持着稳步增长，因此该社有足够实力采取后发制人的手段。从Project Natal到PSPgo，任天堂的竞争对手已经按捺不住焦虑心情依次出牌，而该社还是保持着异常的冷静，等待着图穷匕现的时刻到来。

原1UP网站主编、知名游戏记者John Davison日前在游戏网站What They Play中撰文表示，任天堂正在开发次世代家用游戏主机，并计划于2011年投放市场，该主机暂定名为Wii HD，对应高清画面的Wii HD硬件性能将比PS3、X360略胜一筹，同时将延续Wii的操作方式。虽然目前并没有任何官方证据可以证实Wii HD的真实性，但John Davison所描述的硬件特征非常符合任天堂推行的硬件逐步升级的渐进式策略，NDS系三代主机的完美过渡无疑证明了这种硬件升级方式的可行性。不过，任天堂在视频游戏领域所遭遇的情况远比携带游戏业务更为复杂，微软的破坏式进攻手段更具有杀伤效力，任天堂希望通过硬件升级顺利实现世代交替的计划恐怕不会一帆风顺。

2009年对于任天堂来说，依然会是个盆满钵满的好年景，但是人们更关切该社下一步路将如何走下去，毕竟竞争对手们已经大步追赶上来，曾经独步的捷径已经成为争行的大道，惟有再次变革才能保持继续领先。

3. 索尼的进退维谷

既生瑜何生亮，微软的存在对于索尼来说实在是莫大的悲哀，虽然两社在E3 2009同时发布了体感操作计划，然而人们的眼球几乎全部聚焦在了充满着未来感的Project Natal，索尼这个连开发代号都来不及取的体感系统完全被市场所无视。所幸去年因社长拍肩狠狠涮了索尼一把的SE此番出于业界平衡的考虑，发表了一款名为《FF X IV》的PS3用网络游戏，实际上之前这款MMORPG一直以次世代《FF XI》作为开发代号，如今这样一个标题实在带有安慰奖的性质。

处于困境中的索尼最近确实非常背运，PSPgo和PS3体感操作系统早在一个多月前就已对外泄露，因此大大削减了正式发布时的震撼感。PS3目前在三大主机的竞争中依然处于垫底的位置，PSP的销量也呈现不断滑落的颓势，面对目前急迫的局势，索尼在本届E3可谓全力以赴，竭尽全力打出手中所有的软硬件王牌，希望能够尽快脱离危机的边缘。从《GT5》到《最后的守护者》，索尼今番几乎倾囊而出，我们甚至可以将之定义为最后最强的大攻势，如果这一波软件攻势依然无法打破市场僵局，恐怕PS3将难以再次组织起有效的反击。索尼在现场不断滚动播放一系列新作的串烧视频，虽然华丽的图像足以让人感叹，实际上其软件阵容较之X360已经逊色颇多。从软硬件的定价我们不难看出，PSPgo并不是什么进攻性武器，索尼希望通过高利润化的该机型来减少整体业务的亏损，因此对于NDSi不会造成显著的威胁。令索尼感到尴尬的是，同时夺得E3 2009最佳创意和最佳携带游戏等多项大奖的作品是一款不知名小公司开发的NDS游戏《Scribblenauts》，索尼力推的《GT赛车 携带版》等大作则名落孙山，PSP至今仍缺乏真正意义上的携带游戏作品，类似《啪嗒嘭》这样的佳作实属凤毛麟角。

SCEA执行总裁Jack Tretton最近在接受NBC专访时极力鼓吹了PS3体感控制器的优点，他表示很难察觉出用PS3的体感控制器玩游戏与用Wiimote玩游戏相比有何不同。这实际是一个非常滑稽的悖论，如果PS3体感控制器无法充分体现出与Wiimote的与众不同之处，消费者为什么不选择更为价廉物美的Wii呢？索尼的体感战略和微软存在着本质上的差异，Project Natal有着颠覆性的突破意义，是微软经过长期谋划实施的进攻性战略。而至今仍然没有公布开发代号的PS3体感控制器明显有急就章的意味，索尼的举动也纯粹是出于防御性的考量，缺乏长期作战的具体规划。Natal已经在舆论上完全占据了先机，索尼目前已经陷入了进退维谷的困境，再加上PS3的硬件普及量也难以支撑起周边设备的迅速普及，因此其体感控制器战略如果无法进行重新规划，必然将走上完全失败的道路。

E3 2009，索尼却没有做一件当前最应该去做的事情——宣布PS3降价！

有些口无遮拦的Jack Tretton在展前一次记者访谈中道破了PS3虽然遭遇苦战仍无法降价的天机，由于硬件配置造价过高，该主机价格降低100美元就将会为索尼带来7～10亿美元的巨额赤字。当然PS3调整价格是大势所趋，索尼可能会采用硬件再设计削减部件的方法来变相降价，但这项工作需要足够的时间去完成。Activision的老板Bobby Kotick近日在接受伦敦泰晤士在线采访时再次敦促PS3降低价格，否则公司将考虑疏远这台主机。Kotick表示：Activision在Wii和X360的投资收益都好于PS3，PS3的开发费又相当高昂，公司会以2010～2011年间的市场表现来最终决定是否继续支持该平台，PSP同样如此。

市场留给索尼的时间已经不多了，未来的一年将是最终决定PS3、PSP命运的一年，平井一夫是否有起死回生的妙策，且让我们拭目以待！



结语

早在数年前，横空出世的Wii还被许多人视为异端，即便到了今天依然有不少所谓核心玩家坚信体感操作不过是过眼云烟。转眼之间，所谓的旁门左道居然成为了未来产业进化的主流发展方向，不由得令包括笔者在内的许多习惯于复杂按键操作的老玩家们感到莫名的迷茫和失落。时代的进化显然已经脱离了预想的轨迹，产业和消费用户正面临着一场前所未有的大洗牌。

去年风起云涌的好莱坞编剧罢工，不仅让众多热门美剧停播，甚至金球奖颁奖典礼也被迫取消。不过，态度强硬的好莱坞大亨们还是笃定坚信，那些因此无所事事的编剧们，最终还是会乖乖回到谈判桌前妥协。令他们感到尴尬的是，蓬勃发展的游戏产业，正成为这群善讲故事的天才们的新选择。在这里，他们同样可以收获不菲的收入，如潮的赞誉，顺便还能捧起几座奖杯。在美国，现在年轻人花在游戏上的时间已经基本与电视持平，传统娱乐业的巨头们不得不严肃对待游戏产业的崛起。此时，游戏业的精英们还不忘火上浇油，《生化奇兵》的制作人和剧本作者Ken Levine直言不讳说："我们看了太多愚蠢丈夫与魅力妻子组合的电视作品——在现实生活中，她根本不可能嫁给他，我想这样的剧情已经走到了尽头。"反观游戏产业，互动性不仅让游戏的叙事方式变得更考究，同时提供给玩家难以言喻的真实情感体验，著名导演斯皮尔伯格感叹道："这是游戏艺术的真正标志——有人承认自己在第17关时哭了，游戏剧本的先进性在于可以让玩家参与其中。"

制作一款游戏，就是创造一个虚拟世界，而这个世界能否吸引人，很大程度上取决于剧本的表现和角色的塑造。尽管在多数时候，我们更习惯如数家珍般地讨论游戏的情节和人物，而不是制作名单上编剧与剧本作者的贡献，但正是这些站在镁光灯之外的英雄，才使众多游戏作品拥有了与顶级好莱坞大片比肩的故事性和表现力。因此，本文特意选取了10位至今依旧奋战于北美游戏产业的剧本作者、编剧，讲述他们的成长故事和创作经历，他们中既有土生土长的游戏业专职作家，也有中途改行的新手或是来自其他娱乐业的优秀人才，但他们无一不对电子游戏怀着满腔热情。不难想象，这里的未来是多么值得期待，游戏业的编剧和作家们演绎着产业大格局的变化，他们将共同经历次世代脉搏的跌宕起伏。此时，透过精湛的故事、传神的角色、值得回味的对白以及真正打动人心的互动游戏体验，玩家们将能亲身见证次世代游戏发展的新高度，而这恰恰也是整个产业基业常青的新起点！

讲故事的游戏人

文 Delphi　编 星夜　美编 忽悠悠

Marc Laidlaw



Marc Laidlaw

所在公司：Valve

主要作品：《半条命》、《半条命2》

关于游戏剧本作者的工作与职责，并没有一个较为准确的定义。有些人喜欢聚焦对话，有些人善于编写故事，有些人长于角色塑造，还有的人可以更好的驾驭情节发展，但在这个行业中，Marc Laidlaw被公认为是一名全才。他生于1960年，完成加州俄勒冈大学的学业后，在旧金山的一家律师事务所担任秘书工作，业余时间则用来创作科幻或恐怖小说。他的代表作是《Dad's Nuke》，讲述了在人类文明崩溃的末来，一个三口之家和通过生物工程制造出来的8个孩子的生活故事，充满着黑色喜剧风格。《The 37th Mandala》是他在1996年撰写的恐怖小说，讲述了一名作家利用远古的神秘书籍作为创作素材，不料却召唤出书中恐怖的怪物。这部作品荣获了国际恐怖小说协会年度最佳小说奖，也是Marc Laidlaw本人最满意的作品。作为游戏彩蛋，这部小说出现在《半条命》主人公Gordon Freeman的私人书架上。年轻时，Marc Laidlaw接触过不少电脑和街机游戏，但都没有到痴迷的程度，直到他难以自拔的爱上了《神秘岛》——一款里程碑式的解谜游戏后，他才下定决心要到游戏产业开拓一番。

1997年，他加入了Valve，并成为"《半条命》系列"的专职剧本作者。凭借撰写科幻和恐怖小说的丰富经验，他为游戏创造了一个反乌托邦式的生动未来，这里有大头蟹状的僵尸，甚至主人公是一名科学家。Marc Laidlaw强调："多数FPS作品，玩家其实就是扛着几件兵器在关卡里来回游荡，很显然，这种情况不会在《半条命》中出现。"游戏一开场，没有任何战斗，只是对话和悬念的铺垫，随后精彩的故事和传神的角色陆续登场，伴随着大量紧张的战斗，令玩家大呼过瘾。对一款FPS游戏而言，Marc Laidlaw的叙事手法堪称前卫。游戏讲述的是位于新墨西哥州沙漠内的黑山高地研究所，遭遇了一次严重的实验事故，打开了被称为"心灵传输"的时空裂口，导致邪恶的外星人入侵地球。作为游戏的主人公，理论物理学家Gordon Freeman不仅要躲避外星生物的袭击，还要与美国政府派来的特殊战斗部队周旋，并揭开这起事故的幕后真相。

《半条命》的累计销量超过800万套，当年席卷了各大媒体五十余个奖项，Marc Laidlaw迎来了自己职业生涯的巅峰。除了为游戏撰写剧本，Marc Laidlaw还善于将开发团队成员们的想法嫁接在一起，创造出一些激动人心的新思路，"我实际上是在为游戏的可玩性服务"，他如此解释自己的职责。当年，Marc Laidlaw曾发誓自己不会尝试"打字以外的工作"，而现在他与游戏产业的另一位著名编剧，创作《求生之路》的Chet Faliszek，共同筹划着Valve公司未来的游戏产品线。当被记者问及创作小说和游戏的不同感受时，Marc Laidlaw充满感慨地表示："两者当然都具有震撼性，但是游戏可以给人们的情绪施加直接、更深刻的影响力，这是书本所难以带来的。"



Ken Levine



Ken Levine

所在公司：2K 波士顿
主要作品：《神偷 暗黑计划》、《生化奇兵》

《神偷 暗黑计划》是 Marc Laidlaw 个人最欣赏的游戏作品，而它的创作者正是 Ken Levine。1967 年，他出生在纽约一个富庶的犹太家庭，婴儿时期就展现出了旺盛精力，喜欢在摇篮里来回晃动。从小就怀揣电影梦想的 Ken Levine，大学毕业后只身来到好莱坞打拼，在参与了多部小成本的戏剧和电影拍摄后，崭露头脚的 Levine 终于在久负盛名的派拉蒙影业获得了一个助理编剧的职位。此时，蓬勃发展的游戏产业吸引了他的注意力，经过慎重思考，Levine 决心在游戏产业开创自己的"大故事"。1995 年，他加盟了 Looking Glass 工作室，并原创了一款在当时堪称惊世骇俗的作品《神偷：暗黑计划》。游戏故事背景是黑暗的中世纪，玩家扮演名为盖瑞特的神偷，游走于中世纪的城堡、贵族豪宅或墓地，用神出鬼没的高超技艺劫富济贫。除了独自撰写游戏剧本，他还为关卡的谜题设定出谋划策。

Levine 认为，游戏开发面临的最大问题并非是如何将它设计得更有趣，而是使它更容易被玩家理解。"比如看电影，你需要做的就是到电影院买票，然后坐在座位上，盯着大屏幕哭、笑，或者干脆打盹，我想每个人都会这么做，而游戏则不然，我为什么非要杀死眼前这个人？我凭什么花上一个多小时找个没用的零件，只因为游戏中的一个傻瓜需要它？"这充分反映出 Levine 游戏创作的核心理念，"你不需要一次又一次地提出与众不同的观点，但需要就一些基础问题反复搪问自己。"而他口中的基础问题恰恰是：玩家的真正需求在哪里？Levine 相信自己找到了答案，于是他将《生化奇兵》打造成一款真正由玩家主导的游戏，它没有通常的电影运镜或类似的表现手法，删除了冗长的对话，由玩家选择如何对待"Little Sister"，专注于构建一个鼓励玩家参与其中，并感受身临其境的反乌托邦世界，而不是强迫玩家阅读大量剧情。Gamespot 对此称赞道："《上古卷轴 IV》是次世代 RPG 游戏的新标杆，而《生化奇兵》则代表着次世代级别的叙事方式！"

Levine 从小就喜欢阅读乔治·奥威尔的小说《动物农场》、《1984》和《罗根逃亡》，这些作品大都具有浓厚的反乌托邦色彩，与那些试图营造未来理想世界的乌托邦文学不同，这种思想认为幻想中的未来世界都是暗淡无光的悲惨世界，虽然有伟大、完美的构想，但人本身是有缺陷的，当不完美的人同这些理想纠缠在一起时，很可能会造就类似《生化奇兵》中的销魂城那样的世界。尽管如此，Levine 还是为《生化奇兵》设计了一个充满温情主义的结尾：那是一个苍老的大手被一只只佩戴婚戒的年轻的手紧紧拉住，看到这样一幕，玩家们很难不为之动容。在众多强调纯粹杀戮和征服的游戏的包围下，Levine 的《生化奇兵》在努力引导我们乐观和反思。



▲Big Daddy 和 Little Sisters，颇具隐喻色彩的关系。

Susan O'Connor



Susan O'Connor

所在公司：Susan O'Connor 工作室
主要作品：《孤岛惊魂 2》、《战争机器》

在著名的分类信息网站 Craigslist 上，曾出现过这样一条引人注目的广告：伙计们，如果你们热爱电子游戏，我们将免费提供主机和游戏，放马过来吧！发布者是 Susan O'Connor 女士，游戏产业最具影响力的作家之一。在过去十年，她参与了 20 余款游戏的开发，从 FPS 到动作冒险再到即时战略游戏。正如她自己工作室的宣传口号：创造虚拟世界的真实情感，连接更多的玩家！她希望通过这种方式与玩家交流，观察他们在游戏过程中的情绪表现。不过，由于报名过于踊跃，电话几乎被打爆，Susan O'Connor 不得不终止了这次活动。毕竟，来自创造了《战争机器》故事作者的邀请，有多少玩家会选择拒绝呢？"不要让玩家成为游戏中的英雄，而要让他们成为自己故事的英雄。"Susan O'Connor 非常重视角色刻画，并经常以极富魅力的剧情深深吸引游戏玩家。巧合的是，她与 Marc Laidlaw 和 Ken Levine 是很好的朋友，并直接参与了《生化奇兵》故事的创作。

如果说在《孤岛惊魂 2》中，Susan O'Connor 成功塑造了一个在困难环境中几近绝望的人物。那么毫无疑问，《战争机器》就展现了在残酷的战争环境下，拥有各种复杂情感与鲜活性格特征的角色群。为了搭救自己的父亲，马库斯公然违抗军令，而被判入狱 40 年。随着地底兽人族的大举进犯，为了复仇和生存，马库斯再次拿起武器与战友并肩作战。好友多姆为朋友甘愿两肋插刀，对爱妻深厚的感情，金上尉光荣又固执的性格，科尔的冲动与自信，以及巴德的愤世嫉俗，无不给玩家留下了深刻印象。在游戏最后，即使光子炸弹摧毁了兽人的老巢，但是依旧无法改变人类与兽人共同拥有一个世界的事实。凭借在《战争机器》中对人物的传神刻画，Susan O'Connor 获得了游戏



▲《战争机器》这样的硬汉型游戏剧本竟然出自女性之手，可能多数玩家都不会想到。

开发者大会颁发的“最佳角色塑造”大奖。此后，Susan O'Connor 出人意料地婉拒了《战争机器 2》的剧本创作，而是把主要精力投入到一项意义更深远的工作之中。

“一个游戏项目，会有很多美工，很多程序员，甚至多位制作人，但是通常只会有一位剧本作者。这种分散的局面，造成同行间缺少交流，无法集思广益，因此我决定创建一个讨论平台，能够反映游戏作家们的共同观点和呼声。”在 Susan O'Connor 的积极倡议与筹办下，奥斯汀游戏作家和编剧会议正式举办，现在已经成为奥斯汀游戏开发者大会的重要组成部分。除此之外，Susan O'Connor 经常在各种游戏业会议上发表演讲，为游戏剧本作家和编剧们的正当权益摇旗呐喊，“一些游戏产业的从业者，倾向于认为剧本创作和其他环节的工作没有太多不同，这是一个可以量化、随意调整的过程，但事实并非如此。每一位剧本作者的创造原则是独一无二的，并需要得到充分尊重。”

Chris Avellone



Chris Avellone

所在公司： Obsidian Entertainment

主要作品：《异域镇魂曲》、《辐射 2》、《旧共和国武士 II》

Chris Avellone 是西西里岛移民的后代，他曾就读于弗吉尼亚州的威廉玛丽学院，与《辐射 3》和《上古卷轴》系列的制作人 Todd Howard 是同学。在大学期间，他经常给龙与地下城主题杂志《巨龙志》投稿，撰写过不少短篇奇幻小说，有些作品还被改编成电脑游戏。1997 年，他加盟了 Interplay 旗下的黑岛工作室，并为《辐射 2》贡献了精彩纷呈的剧本。他最成功的作品无疑是 RPG 名作《异域镇魂曲》，作为该项目的设计师主管，独立完成了庞大的游戏剧本和近 10 万字对白的创作。由于母公司经营状况恶化及法律方面的原因，黑岛不得不终止了倾注 Chris Avellone 大量心血的《博得之门 3》制作计划，导致不少开发精英选择离开，Chris Avellone 坦言那个时候失去了管理公司的信心，黑岛早期的开发文化渐渐消耗殆尽。在为这家公司效力八年后，Chris Avellone 与 Feargus Urquhart 等老同事共同组建了 Obsidian Entertainment。

像《龙与地下城》或《星球大战》这样自成体系的游戏世界，参与其中的作家的自身风格往往会被深厚的故事内涵所埋没。Chris Avellone 巧妙地跳过了上述陷阱，将重点放在人物个性和故事背后复杂关系的描写上。《龙与地下城》是一款典型的“掷骰子”式角色扮演游戏，但是在 Chris Avellone 看来，游戏角色间的互动，同样要表现的真实，令人信服。《异域镇魂曲》是他本人的巅峰之作，也是 RPG 历史上绝无仅有的另类作品。没有名字、相貌丑陋的男主角、命运悲惨的女主角、涉及大量复杂哲学命题，晦涩难懂的对话、怪异但直指人心的剧情。值得一提的是，这部游戏即使不采取战斗方式，同样可以推动情节发展，甚至最终 BOSS 也可以靠对话来解决。游戏主角不知道自己是谁，虽然拥有不死之身，但每一次复活都会失去前世的记忆。随着故事的深入，玩家会渐渐发现，主人公曾经声名显赫，曾指挥过关乎世界命运的战争，也曾亲手杀害自己的爱人，他是骗子、杀人狂，也曾是圣人、游侠。正是 Chris Avellone 魔鬼般的想象力，使这个阴暗的世界对玩家而言充满着魅力。



▲ PC 游戏历史上的经典之作《异域镇魂曲》

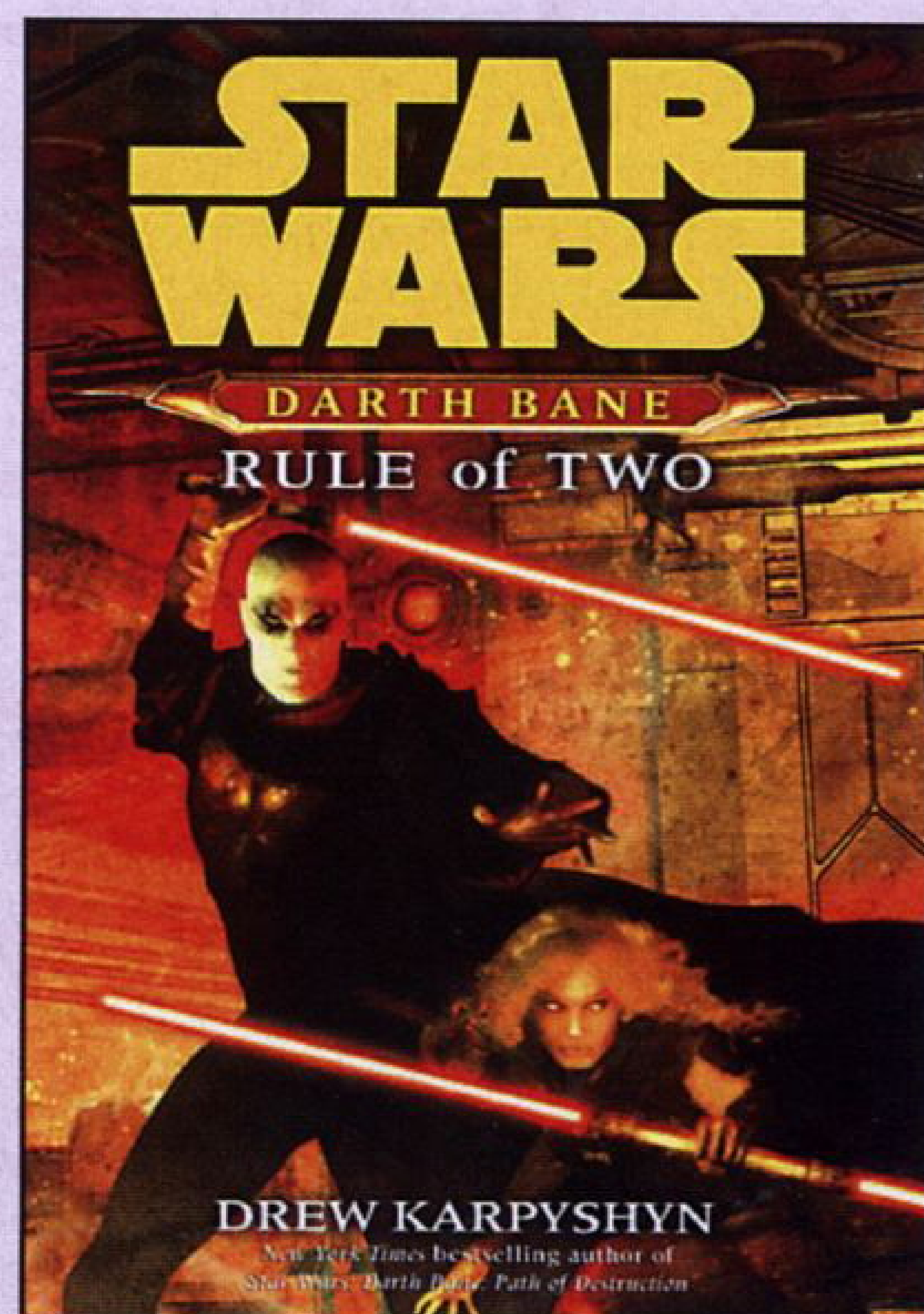
现在，Chris Avellone 将主要精力用在了公司的日常管理上，不过在 Obsidian Entertainment 的新作《阿尔法协议》中，他亲自操刀完成了游戏的对白。全新的对话系统，要求玩家在和众多角色互动时，在限定时间内从三种不同个性的回答中进行选择。Chris Avellone 将它比喻为“三种 JB”，因为这三种对话风格，类似于《谍影重重》的男主角 Jason Bourne，007 James Bond 和《反恐 24 小时》的 Jack Bauer，分别对应更职业，更有魅力以及更具进攻性的语言风格。

Drew Karpyshyn

Drew Karpyshyn，1971 年 7 月 28 日出生在加拿大阿尔伯塔省的爱德蒙顿，两年前，为了更好地参与《质量效应 2》的开发，举家迁往德克萨斯州的奥斯汀。Drew Karpyshyn 早年在龙与地下城和万智牌的版权所有者 Wizards of the Coast 公司工作，专注于游戏小说和剧本的创作。随后他加盟了 Bioware，作为《质量效应》的剧本主管，他不但设计了游戏的主线剧情、人物以及对话，还撰写了游戏的官方小说。由于他在《星球大战 共和国的武士》剧情创作过程中的出色表现，卢卡斯艺术主动邀请其参与星球大战官方小说的创作，包括引发星战爱好者阅读热潮的《达斯·贝恩》三部曲。有趣的是，Drew Karpyshyn 参与制作的大部分游戏，其后推出的官方小说均出自他手。

Drew Karpyshyn 非常善于叙述，尤其在处理庞大的游戏世界时，能够深刻反映出错综复杂的人物关系。Susan O'Connor 曾评价其为：“很少有人可以像他那样，在描绘一个角色时，采用如此包罗万象且不带偏见的文字。”在《质量效应》的故事中，Drew Karpyshyn 就进行了不少大胆的尝试，比如同性恋情节等。此外，他还认为在处理人物对话时，应该要充分符合角色本身的性格与需求，而不是单纯的让他们说话看起来“很有个性”。当一位剧本爱好者问他创作成功的秘诀时，他严肃地回答：“创作、修改、重写，等待被拒绝，然后继续发奋创作。”Drew Karpyshyn 并不在意外界的评价，甚至在一次宴会上打断了别人对他的赞美，有趣的是，由于完全不懂网页制作，他干脆用 word 制作了一个非常粗糙、难看的个人网站。

《质量效应》的故事发生在未来的宇宙，人类肆无忌惮地扩张，招致了宇宙其他文明的反对，随后人类加入了星际联盟。此时，游戏中的特别军事组织幽灵小队的成员 Saren Arterius，秘密与机器人叛军合作，妄图征服整个宇宙。作为第一个加入幽灵小队的人类：游



▲ Drew Karpyshyn 创作的《星球大战》官方小说。



戏主人公施佩德，肩负着调查Saren的使命，乘坐诺曼底战舰，开始了浩瀚的宇宙之旅。《质量效应》就像一部精彩的星际歌剧，游戏剧本在深度和广度上均达到了一个新高度。施佩德目标明确地调查任务，以整个宇宙纷繁复杂的文明和各派势力为背景，上演了异彩纷呈的场场好戏，既有战友间的艰难抉择，又有尔虞我诈的政治阴谋，随着Prothean族和疯狂毁灭星系所有有机生命体的Reapers浮出水面，《质量效应》的故事也达到了高潮。在一定程度上，《质量效应》的故事告诉我们，如果对未知领域不能保持应有的敬畏心理，即使心高气傲的人类也会付出惨痛的代价。

Drew Karpyshyn

所在公司： Bioware

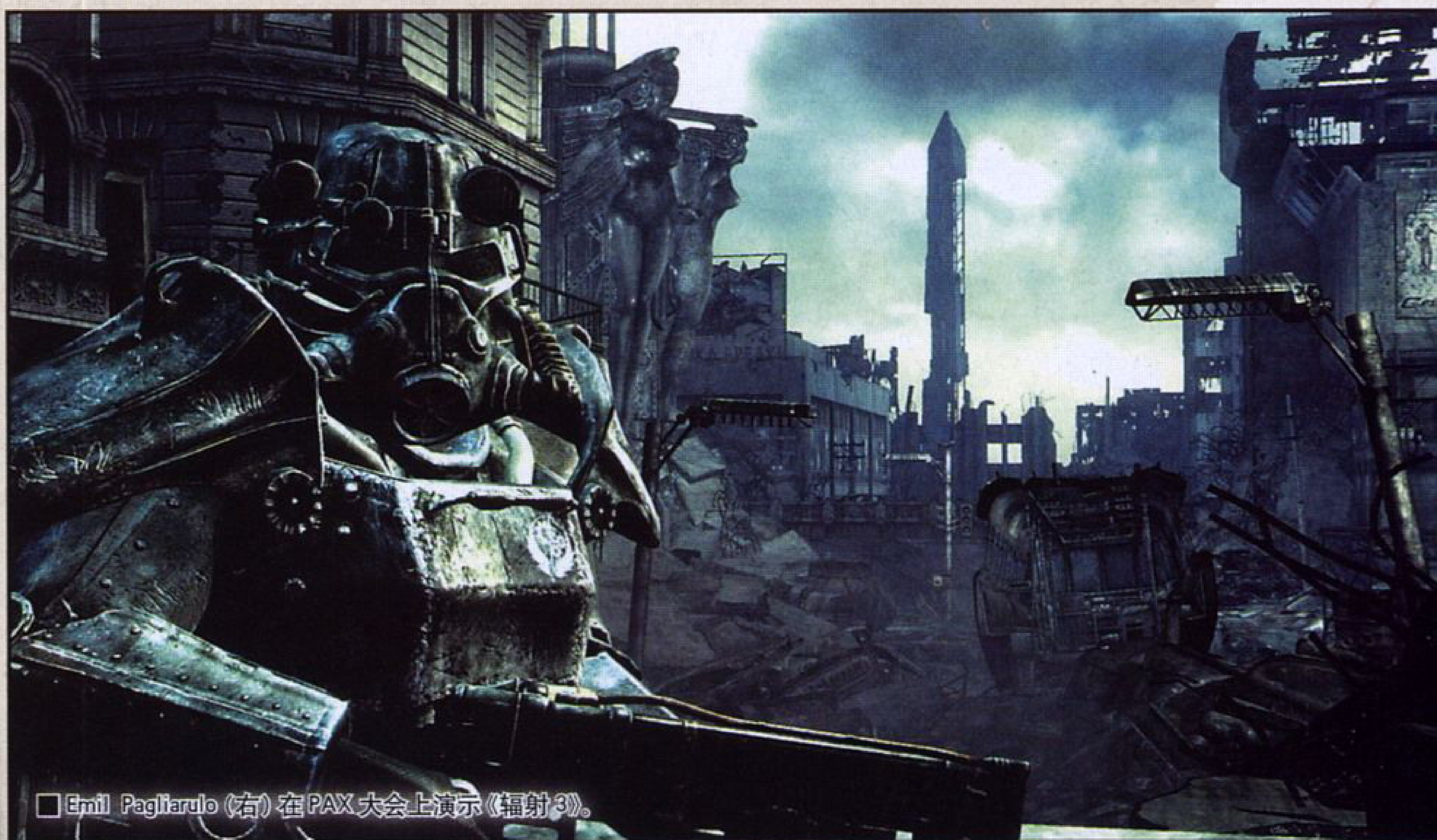
主要作品：《质量效应》、《翡翠帝国》、《星球大战 旧共和国武士》



Emil Pagliarulo

所在公司： Bethesda Software

主要作品：《辐射 3》、《上古卷轴 IV》、《神偷 2 金属时代》



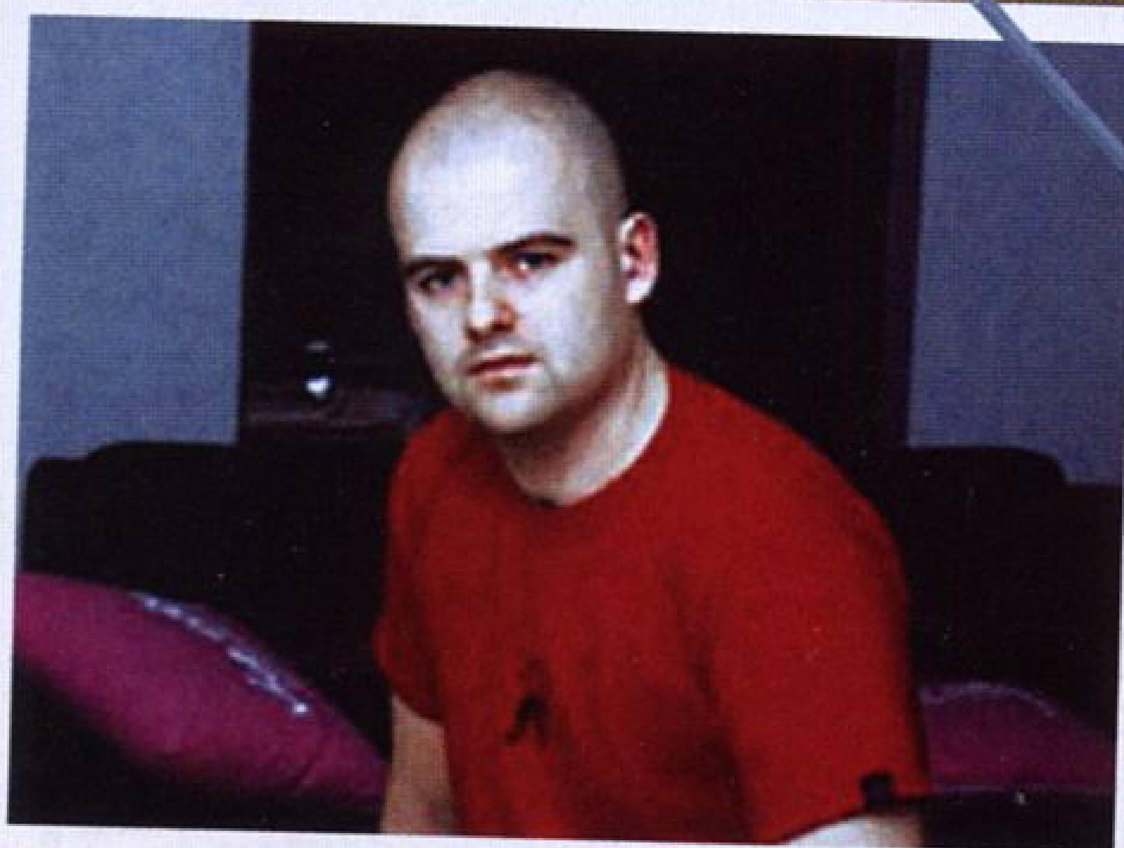
■Emil Pagliarulo（右）在PAX大会上演示《辐射3》。

Emil Pagliarulo

在今年美国旧金山举行的游戏开发者大会上，Emil Pagliarulo受邀作了题为《游戏设计的进化：现在与未来，东西方游戏设计》的主题演讲。席间，日本著名游戏制作人须田刚一向他提出了一个问题：什么时候会制作一款日本版的《辐射3》？Pagliarulo脱口而出，“日本有什么能让我们毁灭的吗？”考虑到“《辐射》系列”主题就是核爆炸后的废土世界，这段回答不免让人联想到日本在现实中的遭遇，令场面一度变得非常尴尬。事后，Pagliarulo对这段无心之语感到十分后悔，公开表达了自己的歉意。当然，这段小插曲也可以从侧面反映出Pagliarulo在最近一年取得的辉煌成就，由其撰写剧本的《辐射3》累计销量达到了惊人的400万套。

在加入Looking Glass制作室之前，Emil Pagliarulo曾是一名游戏媒体记者，随后他担任了《神偷2》场景设计师的工作，并在一些情节设计上小试牛刀。需要特别说明的是，Emil Pagliarulo的本行是游戏制作，后来从事剧本创作可谓是半路出家。由他主创的《上古卷轴Ⅳ 湮没》及其后续资料片备受好评，比如黑暗兄弟会的章节，这是一个由盗贼和刺客组成的地下组织，通过接受顾客的各种委托而生存。总部设在Cheydinhal城一幢废屋的地下室里，领袖是号称“夜母”的神秘人物。如果玩家选择加入该组织，在完成所有任务，并杀死隐藏在黑暗兄弟会的叛徒后，就能登上黑暗兄弟会的王座，不但可以获得一把强力武器，还能变身为强大的吸血鬼，但同时也要付出为此恶名狼藉的代价。

Emil Pagliarulo对《辐射3》情节发展和气氛上的把握尤为成功，很好的延续了《辐射2》经典的末世氛围，再现了一个绝望、颓废的世界。游戏一开场，玩家将体验从婴儿诞生到学步再到青年的成长过程，随后便会走出101避难所，这一设定不仅是游戏的简单教学，与剧情息息相关的精妙安排令人拍手叫好。在随后的游戏过程中，尤其是当玩家身处The Pitts和Tenpenny Tower时，所要面对的两难抉择，真实的令人触目惊心。值得一提的是，Emil Pagliarulo非常喜欢中国文化，他曾学习了7年中国功夫，另一大兴趣则是品尝美味的中国菜，比如扬州炒饭和红烧肋排。由于近来他的身体略微发福，看起来，恐怕是第二种兴趣占据了上风。



Dan Houser

所在公司: Rockstar
主要作品:《横行霸道 III》、《横行霸道 圣安德里亚斯》、《横行霸道 IV》

现如今，两兄弟在Rockstar主宰着我们这个星球上最成功、最具影响力的游戏系列：《横行霸道》。在玩家眼中，Dan Houser无疑是游戏产业的英雄，而在某些社会评论家眼中，Dan Houser更像一个"教唆犯罪"的恶人。对此，他一针见血的指出："对游戏的争议只是小麻烦……如果这是一部电影、一本小说或是一部连续剧，根本就不会有什么争议。我们很容易成为(政客们)从那些真正问题上调转公众眼球的替罪羊。"在Dan Houser看来，"很多人反对游戏，并非针对它的内容，而是这种媒体本身。他们认为电子游戏不是一种媒体，但这就是社会的发展趋势，不承认只是守旧派的表现罢了。"

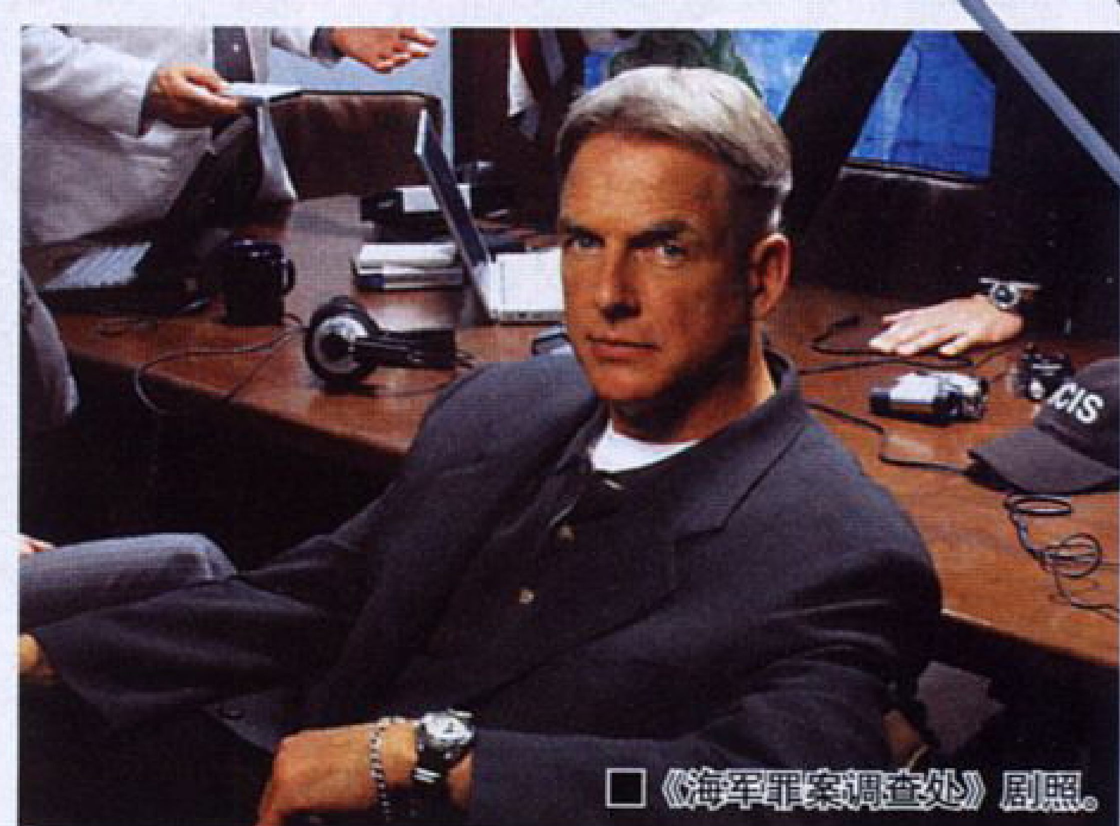
1974年出生的Dan Houser，和他的兄长Sam Houser都梦想着有朝一日能够成为摇滚明星，在伦敦圣保伦学院毕业后，他加入了伦敦BMG唱片公司，后来又进入了BMG互动娱乐，这家公司随后被Take2并购。

从《横行霸道III》开始，除了担任制作人，Dan Houser还直接负责创作游戏的剧本和对话。在《横行霸道IV》中，包含了660组谈话段落，共计8万行的对话量，这是一个相当惊人的数字。在一些人看来，Dan Houser为每一部《横行霸道》创作的剧本，主旨都是为了反映美国的街头文化、黑帮文化乃至诠释真实的美国梦，但实际上，就像玩家在自由城闲逛，每个人的感受都会有所不同，而Dan Houser真正试图表达的，或许只是一个更为简单的信息。在《横行霸道III》中，主人公遭遇女友背叛，并且差点丢了性命，为了复仇和出人头地，加入了本地的黑帮。而在《罪恶都市》中，主角Tommy只是一个小混混，一步步的爬上了帮派的权利顶峰。此时，他最好的朋友却背叛了他，最终，他杀死了自己的好友，得到了整个罪恶都市。但他发现失去的东西永远无法挽回，自己在无尽的私欲中越陷越深。



在《圣安德里亚斯》中，主人公的动机是为了维护自己所在街区的利益，并寻找杀害自己母亲和哥哥的凶手。最新作《横行霸道IV》，主角是塞尔维亚前军人Niko Belic，被他表哥的花言巧语骗到了美国，在虚无缥缈的美国梦之下，继续干着杀人越货的勾当，而他真正的目的是找到当年出卖自己的叛徒，并为死去的战友报仇雪恨。无论是复仇，还是私欲，甚至是出人头地的美国梦，当你最终得到时，你会发现自己失去了更多。事实上，在《横行霸道》自由、广阔、无所不能的外衣下，Dan Houser只是想对我们每个人说一句：Welcome to America！

Jesse Stern



■《海军罪案调查处》剧照。

所在公司: 自由职业
主要作品:《使命召唤 4 现代战争》

在《海军罪案调查处》(NCIS)第六季的结尾，剧中调查组被出人意料的解散，似乎预示着这部热播美剧的联合制作人、剧本作者Jesse Stern，已经有了跳槽游戏产业的念头。事实上，Jesse Stern不止一次地公开表示，"尽管我的工作是撰写电视剧剧本，但在内心中我是一个不折不扣的铁杆游戏爱好者。"2004年，他与一家职业中介公司签署了代理协议，他们中的一员寄给Jesse Stern一张《使命召唤2》的游戏，并告诉他："如果你对电子游戏方面的工作感兴趣，一定要让我们知道。"随后，他难以自拔地爱上了这款游戏，在完成手头所有工作后，他拨通了电话："我想做一款游戏，告诉我该怎么办？"这家公司为Jesse Stern引见了Infinity Ward，当时他们正在筹划《使命召唤4》的开发，于是，Jesse Stern写了一份三页的剧情大纲。在整整六个月过去后，他接到了Infinity Ward主管的邀请电话。

为了带给玩家耳目一新的感觉，Infinity Ward放弃了传统的二战主题，改为刻画现代战争。制作组希望游戏具有更多电影的感觉，但是整个设计过程充满挫折，甚至是争吵，当就某个情节设定进行讨论时，内部会议往往陷入这样的局面：两人支持，两人反对，另一人持观望态度，整个讨论走进了死胡同。为了解决这些问题，他们急切需要一个真正懂行的权威人士，而这就是邀请Jesse Stern加盟的原因。事实上，他不仅将自己的创作才华倾注到游戏之中，也成为确立游戏新风格的关键人物之一。这段工作经历，也给Jesse Stern留下了不小的震撼，"像Infinity Ward这样规模的团队，在好莱坞几乎难以取得巨大的成功，但在游戏业，他们创造出了《使命召唤4》这样的巨无霸……老实说，在参与《使命召唤4》之前，进入游戏业只是偶尔闪过的想法，而现在我被它深深吸引。"


■《使命召唤4》将FPS游戏的叙事方式带到了新的高度。

凭借惊心动魄的故事情节以及对战场气氛的出色烘托，《使命召唤4》的表现力不亚于一部精彩纷呈的好莱坞战争大片。游戏的故事进程，采用了倒叙、插叙以及双主线展开的手法，在传统电子游戏中是非常少见的。Jesse Stern仅用"寥寥数笔"，就将震撼的战场气氛，队友间的生死之交以及被战争蹂躏的国家表现的淋漓尽致。比如在游戏过场中，某国总统被叛军挟持，粗鲁地扔进了汽车后座，还被枪托狠砸了一下。随着汽车慢慢穿过街道，玩家将以总统的视角，眼睁睁的看着陷入混乱的国家，街道一边，一群叛军正在处决战俘……在游戏结尾处，玩家控制的主角，眼见着队友被敌人杀害，千钧一发时，他接过战友递过来的手枪，用尽最后力气，瞄准幕后元凶Zakhaev，开枪，这段精彩的故事就此落下了帷幕。由于工作冲突，Jesse Stern遗憾的没有参与《现代战争2》的开发工作，不过他强调，自己将会参与Infinity Ward的下款作品。

Richard Dansky



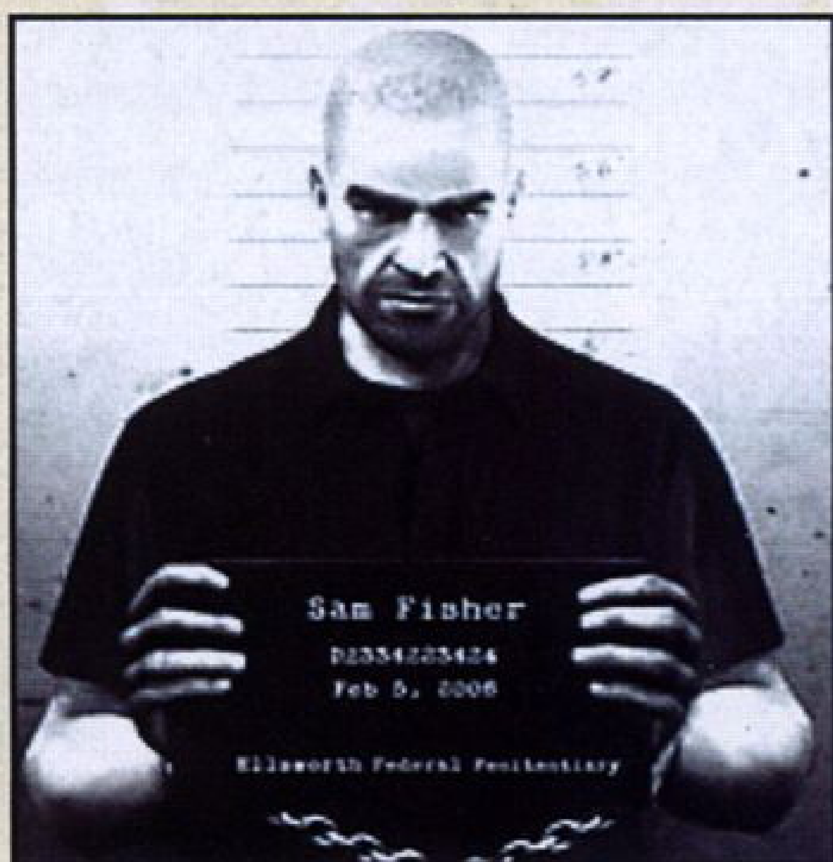
Richard Dansky

所在公司：Red Storm Entertainment
主要作品：《彩虹六号》、《分裂细胞》

Richard Dansky生活在北卡罗来纳州的莫里斯镇，养着一只叫做灰烬的黑色宠物猫，他最大的兴趣是棒球和收藏旧书。作为大名鼎鼎的White Wolf制作室的开发者，他曾参与撰写了超过120部游戏小说或手册。一个有趣的故事，他制作过一件游戏主题T恤，上面写着"不要告诉我你扮演的角色"。因为当时不少狂热的RPG爱好者总是热衷于不断谈论自己的游戏角色，这件T恤在头一个月就卖出了10000套。此外，Richard Dansky还撰写了一本有关游戏剧本创作的指导性书籍《游戏剧本：有关电视游戏的叙事技巧》，目前，他还担任国际游戏开发者协会下属剧本与作家组织的主席。

现在，Richard Dansky主要为Red Storm Entertainment和它的母公司育碧工作，并成为汤姆克兰西系列游戏剧本的核心创作者。除了继续负责自己最爱的《分裂细胞》系列的开发工作，他还要耗费很多精力指导公司内部被称为汤姆克兰西的"幽灵写手"的创作团队，打造更多汤姆克兰西品牌的原创游戏。当然，提到汤姆克兰西游戏系列，就不能不提到与斯内克齐名的精英特工山姆·费舍尔，作为育碧塑造的最成功的游戏角色之一，他对国家的忠诚、坚定的信仰、对敌人的冷酷无情以及高超的潜入、战斗技能，给玩家留下了深刻印象，凭借敏捷灵活的身手以及冷静沉着的头脑，他多次从恐怖分子手中拯救世界，并顺利完成各种充满挑战性的任务。Richard Dansky从《分裂细胞》一代开始，就专注于费舍尔的角色塑造以及故事情节的设计工作，他认为费舍尔这个人物还拥有很大的挖掘空间，在最新作《分裂细胞 断罪》中，他将致力于展现费舍尔性格中不为人知的一面。

在《分裂细胞》一代作品中，拥有"第五自由"权限的费舍尔成功阻止了东西方两大国的核弹危机，他的硬汉形象日益深入人心，值得一提的是，游戏最后精彩的"潜入总统府"场景同样出自Richard Dansky的手笔。在《明日潘多拉》和《混沌理论》两部游戏中，费舍尔则要分别面对准备利用生化武器袭击美国本土的恐怖分子，以及在幕后制造战争冲突，妄图重新建立帝国的日本国防部长。游戏中费舍尔也展示了自己的黑色幽默，比如审问一名敌兵时，他让对方从10个数字中挑选一个，当这名可怜的士兵说出一个数字后，费舍尔回答："很幸运，你还活着，现在告诉我有用的情报，或者，我们再玩一轮猜数字。"随着剧情深入，费舍尔失去了心爱的妻子和女儿，亲手杀死了自己的挚友，甚至被陷害为国家的叛徒，这些事件让他的人物形象变得更加饱满，富有深度。现在，已经不再从属任何组织的费舍尔，在敌人眼中变得更加可怕，正如Richard Dansky所言，"(因为)他已经没有任何可以失去的了。"



Marianne Krawczyk



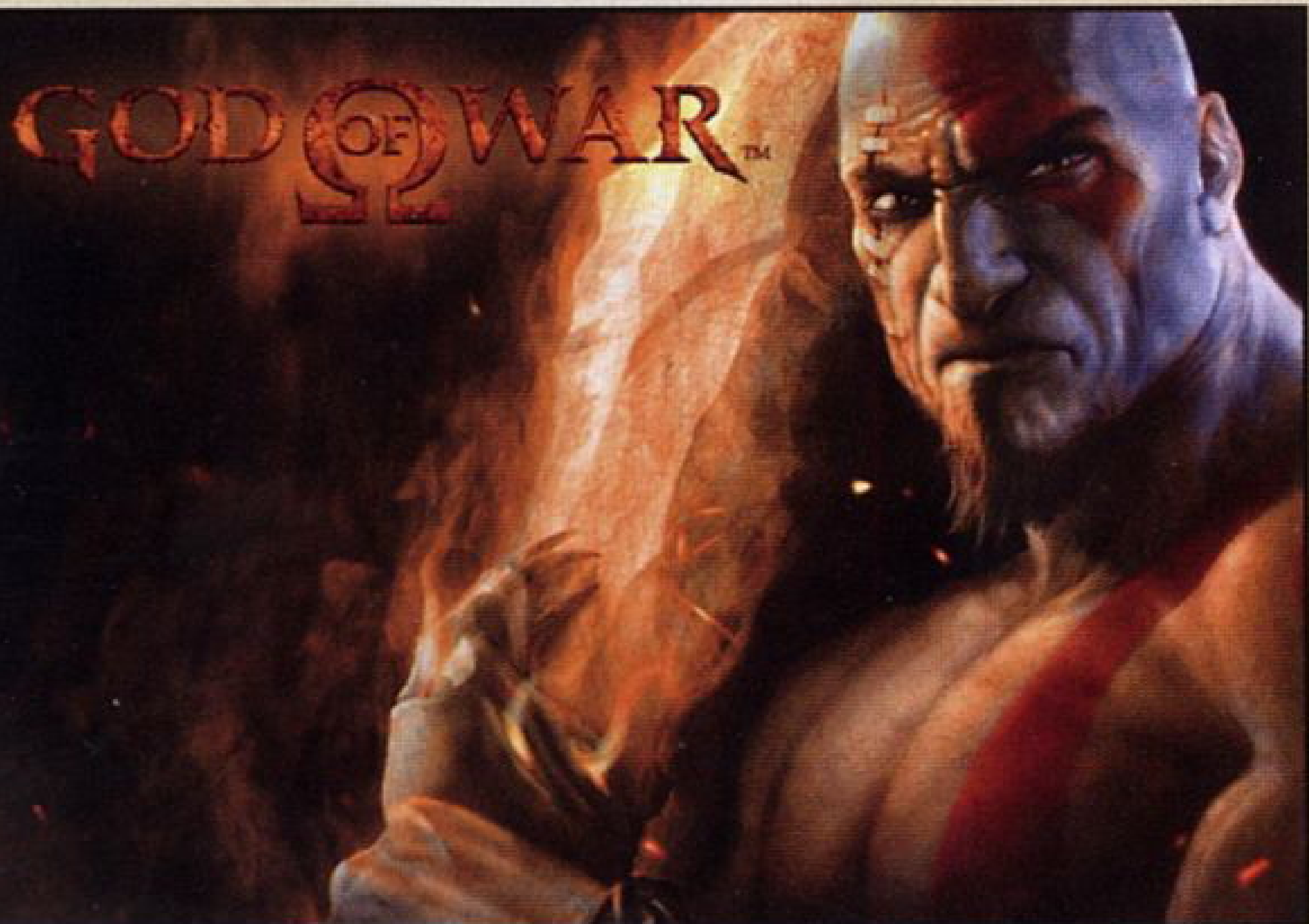
Marianne Krawczyk

所在公司：自由职业
主要作品：《战神》三部曲

今日游戏产业最著名、最强悍的雄性图腾，恰恰出自一位女性之手。作为"《战神》系列"的御用剧本作者，Marianne Krawczyk毫不掩饰自己对奎托斯的钟爱。"我非常喜爱奎托斯，事实上，在整个创作过程中，我经常和他进行精神上的交流。"不要以为Marianne Krawczyk在开玩笑，对此她解释说："我的首要职责是剧情创作，然后是对话……目的只有一个，让角色的表现令人信服。我们不会一味地强调奎托斯的某种性格特质，这并不能让玩家感同身受，真正需要的是潜移默化的剧情叙述，不是单纯的表演。尽管《战神》的故事背景是与玩家生活相去甚远的希腊神话世界，但是奎托斯作为一名领袖、一个男人、一个父亲，他的遭遇与选择是可以打动玩家的。我认为，如果你塑造的角色真的拥有生命的话，他可以呼吸，他可以与你进行心灵上的对话。"

Marianne Krawczyk非常善于刻画人物，她与Sony、Activision、THQ和Midway等大牌游戏公司都有过长期合作的经历。除了"《战神》系列"，她的作品还包括过《黑暗地带51区》以及两部PSP游戏《战争指挥官》与《无名传奇 武士代码》。利用业余时间，她还撰写了大量有关游戏剧本创作的书籍，比如《游戏开发核心技术：剧本和角色创造》，这本著作在国内推出了中译本，书中重点介绍了如何撰写引人入胜的游戏剧本，在生理、心理、社会以及语言角度创造出真实可信的游戏角色。因为《战神2》的出色表现，她获得了英国电视和电影艺术学院颁发的最佳故事和角色设计大奖，这是游戏产业剧本作者首次获得的重要跨媒体大奖。

在"《战神》系列"游戏开发过程中，Marianne Krawczyk会给制作人员撰写一些游戏世界发生的小故事。当然，这些故事并不会出现在游戏中，但是却可以加深他们对游戏人物和所处世界的认识，提供给他们更具象的视野。Marianne Krawczyk相信，对游戏作家而言，编写剧本不是惟一的工作，他们可以在游戏开发过程中发挥更多的影响和贡献。"如果把游戏产业比喻成造梦的机器，那么剧本和角色就是它的齿轮和轴承……我们必须要加强原创能力，归根到底，一个产业的生存，还在于它能够提供独特的内容，而不是它的模式。"当被问及《战神III》奎托斯的最终命运时，Marianne Krawczyk笑着回答："这一次，奥林匹斯众神要为自己的命运担忧了。"



▲《战神》被誉为"最男人的游戏"，但它的剧本恰恰出自一名女性。

文 两色风景 编 玛娜 美编 NINA



有些东西的流行力度之强让人惊恐，一旦跟不上节拍就只有被人嘲笑OUT的份儿。比如在这个时代，你可以不知道穿衣服，但却不能不知道穿越。人类是很有梦想的生物，因此总希望能够控制最不受控制的时空。上至回到过去解开恐龙灭绝之谜，下至前往未来看看自己的老婆正不正点，间中或者希望去到异世界跟魔女组建后宫——这些都是穿越。可惜的是，虽然有许多传闻表明人类历史上确实出现过许多无法用言语解释的穿越，但在更多的人眼中，那却更像是一种道听途说和野史怪谈。爱因斯坦的相对论我们已经听了许多年，可惜根据“物体的运动速度超过光速就能实现穿越”的理论发明出来的时光机暂时还在那遥远的地方。

好在有一样东西叫脑补。脑补又名想像力，可以将任何不可能的事情化为可能，或者说将暂时不可能的事情提前化为可能，于是穿越这项运动才变得蓬勃发展起来。虽然穿越的地点来去无非就是过去、未来和异世界，但是穿越的方式以及所引发的后果却被开发到了一个极可怕的程度。不但身体能穿越，灵魂也能穿越，不但能穿越到人身上还能穿越到动物身上，不但能穿越到国外还能穿越到外星球，不但能穿越成武林高手还能穿越成大魔头，不但能穿越出后宫还能穿越出自宫（啥）……所以说时至今日，穿越已经成为了一种潮流，一种文化。“今天你穿越了没有”已经是很土的广告词，最新的官方破解版本是“待会儿咱又要穿越了啃”。

我整个人都穿越了！

——浅谈动漫中的穿越现象

犬夜叉

穿越出处

连载了整整12年、总长度56卷558话、把高桥大妈从漫画女神的高度拉下来的同时让她数钱数抽筋了好几次的《犬夜叉》。



穿越群众

戈薇。家里开神社的中学女生，战国人气巫女桔梗的投胎转世，众妖魔趋之若鹜的“四魂之玉”以类似人体藏毒的形式存在于她的体内。

穿越目标

战国时代的日本。一口炖煮着神仙、妖怪、草寇、武士、平民、僧侣、巫女等等材料的超级杂烩锅。

穿越方式

进出食骨井。该井原本是起着类似垃圾堆和化粪池一样的用途。由于战国时代是个尸横遍野魂飞满天的时代，人类的出生速度还跟不上死亡的速度（“要生生一窝！”一定是那个时代的人口方针……），直接导致了尸体的掩埋成为问题。都用土葬吧，很快就没地方可以种菜了，都用火葬吧，很快就没氧气可以呼吸了……好在有了食骨井，它可以将弃下的尸骨在两三天内消化无形。或许正是因为这样，食骨井蓄积了太多的阴念怨气，拥有了神秘的力量。多年之后，戈薇被蜈蚣妖怪“百足”拉下了食骨井，再爬出来时就发现已经到了战国时代。奇妙的是，后来的食骨井只能够让戈薇和犬夜叉在两个时代来回，换了别人就不行，所以毋宁说，它其实是连接一对别扭小情侣的绿色通道……吧。

穿越风波

食骨井的存在，为戈薇提供了逃避现实，主要是逃避犬夜叉的路径。每次与犬夜叉吵架之后，戈薇都会通过食骨井跑回娘家。又因为食骨井让两个时空的往返显得便捷，戈薇不必像许多回到过去后就一直找不到回家之路的女生那样可怜兮兮，而可以三天两头回去糊弄一下课业顺便带点儿换洗衣服、零食泡面什么的以飨战友。由于酣畅淋漓的热血战斗总是要一再因食骨井的存在而打断，犬夜叉一度动了要将其填平的念头，幸有戈薇及时阻止，她才可以成为历史上惟一一个投井N次仍然活着的女人。

穿越贴士

除了需要有能够应付从战场到考场这样连轴转的精力之外，还必须拥有坚强的家人团队作为后盾。例如，一个慈祥且富有想像力的爷爷，在老师同学反复询问"戈薇为什么又没来上课"时，不断编造出"她感冒了"、"她阑尾炎"、"她脚气发作"、"她痔疮犯了"之类听多了之后会让人想要赶快去医院做全身检查的疾病，以打消老师同学们责备与上门探视的念头（因为有的病是会传染的……）。同时请确保自己能够适应两个时代之间的生活节奏落差，从而做到战斗学习两不误。不过这方面戈薇显然完成得很差，事实上她为什么没有留级一直是《犬夜叉》里最大的谜团。

穿越结果



"王子与公主幸福地生活在了一起"？"篱笆女人和狗相守到了最后"？总之是典型的大团圆结局。在打败奈落之后，戈薇返回了现代，而食骨井突然像是被拔掉网线的电脑一样，失去了连接两个世界的功能。于是他们各自过了一段没有对方的苦长岁月，直到三年后的一天重又续起断了的缘分。高中毕业的戈薇终于成了一盆泼出去的水，每天跟珊瑚一起在家煮煮孩子带带饭菜……不，带带孩子煮煮饭菜，而犬夜叉则与弥勒靠着四处敲竹杠顺便除妖来养活一家老小。曾经的命悬一线、悲欢离合，变成了如今的一切都好、只缺烦恼。此外个人认为戈薇的最大收获是拥有了杀生丸这样美形的哥哥。

穿越时空的少女

穿越出处

原作者为筒井康隆，最初以小说形式发表，后曾拥有电影版、漫画版、动画版等多种衍生品的《穿越时空的少女》。

穿越群众

绀野真琴。平凡如你我的元气中学女生，但却拥有穿越时空的能力；她的死党之一功介身分神秘，也拥有相同的能力。

穿越目标

几秒钟前、几分钟前、几小时前……范围并不超出所生活的小镇，时间轴也总是在原本的基础上稍微往前面提早一点，总之是相当日常平民化的穿越……



穿越方式

超能力。发动方式比较匪夷所思，首先是确定好自己打算回去的时间地点，然后大力奔跑、跳起、落下，落下的时候不知道是不是一定要伴随车轱辘一般狼狈的翻滚，但至少每次真琴都是这样做的，鸡飞狗跳一轮下来她就会发现自己已经来到了心仪的时间地点。显而易见的是，这是一种会扼杀运动员生命的穿越方式，试想一名运动员奋力跑步或跳远、务求在 2008 年的奥运会上取得好成绩的时候突然就穿越到了 1998，耳边的"北京欢迎你"也变成了"来吧来吧相约 98"……这真是情何以堪的一件事。此外这种穿越方式很可能引发腰肌劳损、腿脚骨折、脑震荡等多种恶果。如果说真琴 MM 的穿越次数与上药店买狗皮膏药的次数成正比，我信。

穿越风波

虽然大部分的时候，穿越都可以改变一些希望改变的事情，避免一些希望避免的问题。但是有时候偏偏会遇到宿命般无论如何也逃不掉的状况，比如，告白。当死党之一的千昭对美琴告白，而美琴心慌意乱地企图借助穿越的方式将他的一片真心扼杀在襁褓之中时，她疲倦地发现，无论自己穿越几次，千昭的告白都像是魔鬼编辑的催稿一般呈现"该来的总是要来的！出来混总是要还的！你躲不掉的！"魄力。而更为窘迫的是，这种穿越超能力竟然还有使用次数的上限，就像是青春一样，你以为可以随心所欲挥霍，但总会在不久之后发现，属于你的那点奢侈，很快就要耗尽了。

穿越贴士

对于穿越的落点最好经过再三精确，正好掉在自己家的软床上是比较理想的选择。毕竟每次都屁滚尿流地出现在一大群人面前是非常难看的事情，更别说幅度那么大的翻滚竟然还是穿着裙摆飞扬的水手服进行的了……姐姐，你这不等于摇旗呐喊"先生小姐们赶快来赶快来"么……

穿越结果

没能看上的电视节目看上啦，被人偷吃掉的冰淇淋这次可以偷吃回来啦，连续唱好几个小时的 KTV 也不怕晚回家被爹妈骂啦，再也不必担心迟到啦，考试再难也可以轻松过关啦，腰不酸啦腿不痛啦走路也有劲啦……喔，最后这个不是。好吧，真琴同学始终只是一个平凡的女生，因此脑子里只有一些鸡毛蒜皮的小心思，能够改变人类命运的超能力之于她不过是让生活变得更加惬意罢了。不过，当她的穿越目的从"阻止千昭开口"变成了"千昭请不要死"，想到跟千昭交往时的心情从"恶心得全身起鸡皮疙瘩"变成了"为什么我当时没有答应他"，穿越对真琴而言就不再是投机取巧的打混工具，而成为了弥补人生遗憾的救命稻草。最大的收获，也从"用不完的时间"变成了"爱情"与"成长"。

夏之岚

穿越出处

创作过人气作品《校园迷糊大王》，却因为结局惹了许多人不高兴而饱受抨击的小林尽的新作《夏之岚》。动画版则落在有原作粉碎机之称的新房昭之手上，并且的确碎得很厉害……

穿越群众

主要是自称幽灵但能吃能睡，能在大太阳下欢乐奔跑、能在咖啡店打工的水手服少女岚山小夜子以及她那由路飞与柯南合体而成的跟班——八坂一。

穿越目标

无固定，但多数是正饱受战火侵袭的昭和 20 年左右的日本，偶尔也有几分钟前几小时前这样小家子气的时间段。

穿越方式

这是一种比较罕见的超能力式穿越，它就仿佛是婚姻生活，首先必须要找到一个伴儿，并且对他／她／它有感觉。判断有没有感觉的方法是握起手来，一旦产生被雷到的反应就是所谓的"连通"，就可以双双进入时光隧道了。所以说真是男女搭配穿越不累啊……由于这种穿越主导权是把握在女方手上的，因此男

生，如八坂一就绝对无法单靠自己实现诸如"我好想穿越到昨天去拯救那本被我妈没收的心灵读物"之类愿望。此外每次穿越发生时，小夜子同学必然会先变成水手服造型，这到底是因为心情问题还是其他，目前尚不得而知。难道穿越这种事就好比去酒店上班，非得穿上制服才有气氛……么。

穿越风波

有可能会遇到过去时空的自己，而根据"同性相斥"、"一山不容二虎"、"传说看到跟自己长得一模一样的人就会死"、"自己的丑脸连自己也不愿看见！"之类理由，双方最好不要碰头，所以小一和小夜子的藏头露尾是不可避免的了（特地回到过去跟好几个自己玩捉迷藏，这是何等吃饱了撑着的兴趣……）。此外由于他们经常回到战争年代，因此时常可以看见天上有许多飞机在飞来飞去投炸弹的情景，同时激起"战争是丑陋的！让我们一起来呼吁和平"的感悟以及夺裤而出的尿意……还有就是两个人一起进行的穿越显然没理由只能一个人回来，于是一旦发生走散之类的情况，两个人就只好陷入对对方漫长的寻找与等待中。从某种意义上说，这种互相耽误的行为也是一种牢固的羁绊……

穿越贴士

虽说"连通"只能在两个人之间发生，但不代表只能跟固定的人发生（是啊，被雷到的感觉不是只有一个人能带给你的，哈哈哈，呜呜呜）。除了小夜子之外，小一也曾经跟名为伏见弥生的少女发生过连通，两个人同样返回了过去。这无疑为小一今后的穿越提供了"天涯何处无芳草"、"干嘛要在一棵树上吊死"、"此处不留爷自有留爷处"之类花心的可能性。问题是找到那个能与自己连通的人比较麻烦，因为得一个一个发生身体的接触，握个手啦，拍个肩啦，蹭个胸啦……由于这些确认方式太像性骚扰，因此在与你的真心人连通之前，你的双手可能会先被一种名为手铐的物体连通……最后，由于穿越双方必有其一是"活在过去、现已挂掉"的幽灵，想要让她们不从世上消失，就必须提供自己的身体能量以作为她的动力——这句话是小夜子同学亲口说的。这、这不就是所谓的"吸阳气"么……



穿越结果

虽然穿越的能力经常因为"拿什么拯救你，我的草莓蛋糕"之类不值一哂的小事而遭到滥用，但是一般回到战争年代的穿越都是为救人性命而进行的。累积到目前为止小夜子已经建造了7×N级的浮屠，就算这浮屠指的是游戏等级那也是相当可观了啊……而那些被她救了的人，有些会平安地活到现代，以长大了的模样与她再见面。例如总是尾行小夜子、怎么看怎么像暴虐痴汉的墨镜肌肉侦探村田英雄，就曾经是小夜子拯救的芸芸众生之一。只是不知道小夜子在看着昔日的萌正太如今已经变成这样一头猥琐生物时，会不会后悔"……当初怎么没让他被战斗机轰炸死……"

龙狼传

穿越出处

中原义人的《龙狼传》。这部作品靠着让中国读者倍感亲切的故事背景连载了很长一段时间，长到频频引发读者"快点完结吧"的哀嚎也还依依不舍。然后前阵子它终于划下句点了，可就在无数读者如释重负时，一部名为《龙狼传2 中原缭乱篇》的续作又赫然杀了个令人吐血的回马枪……

穿越群众

名字无比嚣张、热爱中国文化尤其控三国的高中生天地志狼，以及与他青梅竹马的少女泉真澄。

穿越目标



西元207年，汉室衰微、群雄割据的三国时代的中国。说得更确切一点，是刘备、徐庶大战曹军的新野古战场——安林，而且还是相当中央的地带……

穿越方式

被巨龙绑票。就在志狼跟真澄即将出发前往中国进行修学旅行的前一天晚上，志狼遭遇梦魇，被谜之人物通宵在耳边吐气如兰地呼唤着"志狼、志狼……"，而第二天的飞机上，志狼所佩戴的母亲留给他的链子——龙之徽章与高空云层中神秘出现的巨龙产生了奇妙的感应，巨龙穿透机舱，将志狼与真澄一口吞下，就这样来到了三国时代的中国。其后志狼与真澄虽然一度想要回到日本，但因为对历史的参与度越来越高，再加上龙之徽章的损坏，这起穿越事故至今还是单程。

穿越风波

在巨龙有整人嫌疑的安排下，志狼与真澄来到异国他乡（还是古代）的第一分钟就陷入险境，被穷凶极恶的曹军重重包围。好在刘备军的将领莲花路见不平一声吼，该出手时就出手，志狼与真澄才保住一条小命。就在志狼也拿起武器与莲花并肩作战之际，莲花的哥哥徐庶赶到，他第一眼看见了志狼额头当中的轮点痣（就是许多菩萨的脑门上都有的那种东西），顿时就被萌到了（误极大），以至于在曹军偷袭志狼时奋不顾身地保护他，后果是重伤不治。临死前，徐庶确认了志狼的身分，并请求他代替自己当刘备的军师。此外，由于当时巨龙带着志狼和真澄降临的方式太不低调了，转眼间"龙之子出现了"的说法传遍五湖四海，从此志狼成了各方势力所争夺的吉祥物。

穿越贴士

平日的阅读积累很重要，志狼所以能够担任刘备的军师，与他的三国宅身分是不开的，这个时代所将发生的事情、不同人物的秘密与命运、针对不同战争的决胜策略等，都因为志狼对三国历史的倒背如流而显得毫无悬念，就跟玩游戏时先得到了通关秘籍那么爽。其次是天赋很重要，伟人教导我们实践出真知的道理，死啃书本的理论家跟随机应变的谋略家之间的等级差异就如同只会在家玩抱枕的宅男跟满街厚着脸皮问"小姐要不要去喝茶"的花花公子间的差异，好在虽然志狼平时吊儿郎的，一旦认真起来，判断力、集中力、爆发力无人能敌。最后最关键的一点是——掌握一门外语很重要，如果志狼的母亲不是个中国人，志狼与真澄不是从小就学过点汉语，那么他们就算是来到了三国时代也只能因为沟通不良而死路一条，毕竟要张飞、关羽、赵云等等豪杰在一个只会用"米娜～偶 high 哟～"这样的句子跟他们打招呼的人手下做事……实在是太幽默了。

穿越结果

就像是大部分与历史有关的穿越故事那样，即使无数股小分支将呈现面目全非的形态，时代洪流的大方向也不会改变。诸葛亮说志狼拥有"天命之相"，能够打败拥有"破凰之相"（简称破相？！）的司马仲达，为三国的风云乱世划下休止符，相信那就会是这场大型穿越神话的最终结局，至于结局到来前的种种扯淡历程嘛……记住一句话："认真你就输了！"

凉宫春日的忧郁 竹叶狂想曲

穿越出处

让万千粉丝等到眼角出现鱼尾纹、脸蛋浮现黄褐斑、肚皮惊现妊娠纹（以上采取的是夸张的修辞手法）的《凉宫春日》动画版新内容第一话《竹叶狂想曲》。

穿越群众

除了吐槽之外完全不知道他的人生价值与定位何在的阿虚，以及阿虚所暗恋的、特地从未来返回过去给SOS团全体成员泡茶的女仆朝比奈实久留。

穿越目标

“三年之前”的7月7日七夕节。那个时候凉宫刚刚上初一，尚不认识阿虚，对未来人、外星人与超能力者还只是停留在向往阶段，尚未开始大张旗鼓地招兵买马。

穿越方式

道具式穿越。虽说当阿虚询问朝比奈学姐他们是如何穿越的时候，朝比奈又用了那句宛如外交术语一般的“这是禁止事项”来搪塞，但是从故事中我们仍旧可以看得出，她是使用了缩写为“TPDD”的时光机器，并且从该时光机遗失时朝比奈满口袋乱找的慌张看来，那还是体积袖珍到像手机一样可以随身携带的高科技产品。为了不让阿虚知道秘密，当时朝比奈学姐是用了邀请他睡觉的方式（背靠背打个盹而已，不要想歪）来开始穿越的，当阿虚一觉醒来后，他已经枕着朝比奈学姐丰满的大腿，出现在了三年前的街边长椅上。至于返回未来的方式则非常简单，那就是由长门有希冻结住一个房间的时间，三年之后解除冻结，这样，对房间里的阿虚和朝比奈而言，感觉只是过了一瞬，就回到了原来的时间。由于这三年来阿虚和朝比奈都是睡在该房间里的，所以阿虚的两次穿越都可谓是通过跟朝比奈学姐一起睡觉来实现的（各盖各的被子，仍然不要想歪……）。

穿越风波

遇到两个意料之外的人。第一个是未来的朝比奈，为了不让两个自己见面，她将过去的朝比奈催眠了，并出于不明动机而拿走了她的TPDD，直接导致了阿虚和朝比奈没法回到未来；第二个是凉宫春日的初一版，当时这厮正准备趁着深夜潜入校园画一组与外星人沟通的神秘图腾，在看见了背着朝比奈的阿虚后，她近乎本能般地接收到了这个男人浑身散发出的“很好使唤！很好欺负！”气息，因此用饭前便后要洗手



一般的自然态度命令阿虚帮自己完成图腾，而阿虚也确实像平常一样，一边仿佛心不甘情不愿地吐槽，一边非常完美地完成了任务（你这辈子真的只能干这个了……）。

穿越贴士

未来的朝比奈曾慷他人之慨地准许阿虚亲吻过去的自己（不管过去未来，两个都是你，这样做真的好吗……），而阿虚当时害羞地婉拒了，从而将与梦寐以求的朝比奈学姐的接触局限在了背着她走路这件事上，这显然是暴殄天物的示范。正确的做法应该是一边咽着口水说“我可以吗真的可以吗那好吧我就不客气了”一边在熟睡的朝比奈脸上留下爱的唇印……除此之外就是，在遇到麻烦的时候记得率先去找最有可能了解状况、并提供实际帮助的人。很显然，长门大明神就是那样的存在，她在短短几秒钟之内就消化理解了阿虚的话，然后通过万能手腕帮助阿虚和朝比奈回到了过去，人生真是得一长门足矣。

穿越结果

因为阿虚对初一的凉宫说了一些关于未来人、外星人、超能力者的话，凉宫就此对北高留下了好印象，报考高中时果真选择了那里，并组建起了SOS社团。因此可以说，这整个《凉宫春日》的故事都是以《竹叶狂想曲》为契机而发生的。当然我们不能排除凉宫选择上北高的原因是隐约记得“在这个学校里有个长得没啥特色，但特别好用的家伙……”

龙珠

穿越出处

风华绝代万人敬仰、即使已经结束了很久也依然是日本漫画史上最受欢迎、卖得最好的作品且没有之一的——《龙珠》。

穿越群众

赛亚人贝吉塔与地球人布尔玛联袂生下的混血儿、长着一头紫色秀发、温柔而又善良的未来少年特兰克斯。

穿越目标

故事里并未标明具体的年份，只知道是相对特兰克斯而言的“过去”，而他来的目的则是给即将死于心脏病的孙悟空送特效药，当然后来则是作为主要战力之一参与保卫地球的战斗。

穿越方式

依靠时光机。发明者为天才科学家布尔玛。然而这里所描述的时光机并不如许多动漫里那般方便快捷，首先往返过去未来所要耗费极大的能量，弄不好就会被搁浅在当地有家难归，乃是标准的只能用来干大事的时光机。如果用这种时光机干一些“昨天有个节目没看到，很想补啊！”这样的事情……是可以直接吊起来用冲击波轰的。

穿越风波

上演了一出特兰克斯版的《我的父亲母亲》。由于多年之后母亲健在，而父亲已经在战斗中牺牲，所以特兰克斯与贝吉塔的会面有着历史性的意义，这也导致了特兰克斯在初见贝吉塔的时候频频偷眼看他。好在当时大家普遍缺乏耽美意识，因此没有干出拿这对父子玩暧昧这么无良的事情，倒是贝吉塔敏锐地察觉到了特兰克斯的关注而甚为不满。如果说这个时候特兰克斯对于父亲还只是抱持“孤独而骄傲”这种偏向正面的印象的话，那么他第二次到来时，目睹贝吉塔沉醉于战斗连年幼的儿子与老婆都不管不顾，就真的是令他伤透了心。只是即便如此，也不能改变他近似本能般保护父亲的行动。而且结合之后篇幅里的发展，这对父子一起修炼、一起参战，甚至特兰克斯死后贝吉塔还一度暴走，相信日后特兰克斯回忆起这次穿越，心里应该还是温暖的吧。

穿越贴士

切忌不要过多地参与历史，否则会导致历史呈现平行状态发展，从而形成两个不同的未来。很可惜，自特兰克斯到来的那一刻起，这就几乎成为了注定。首先原本应该由悟空来解决的弗利萨父子被特兰克斯挥舞宝剑当黄瓜那样切成了碎片；其次贝吉塔等人在知道了自己未来的命运后发奋图强，直接导致了贝吉塔成为超级赛亚人；再次是原本应该心脏病发作而无法参与战斗的孙悟空，变成了在战场上心脏病发作（这就叫哪壶不开提哪壶吧……）；然后原本不在敌人名单之内的人造人16、19、20号乃至沙鲁倾巢而出，难缠指数比17、18号高了不知多少……这连锁变化反应再度让我们见识了历史的微妙。它并非不可逆转，而是只要有一颗螺丝钉出问题，整个车轮的走向就可能完全不一样。让人庆幸的是，“特兰克斯是贝吉塔和布尔玛在还没领证的情况下生的孩子”这一点，并未事先被心高气傲的贝吉塔知道，否则难保他不会为了表彰自己的品位而剥夺特兰克斯出生的机会。





穿越结果

虽说在与沙鲁的对决中特兰克斯并未发挥出多么强力的作用，但至少，他通过在精神时光屋内修炼而提升的战斗力是货真价实的，这保证了他在回到未来后，轻而易举就将当初怎样都打不过的人造人 17、18 号以风卷残云的速度给秒杀掉。此外，因为特兰克斯在穿越时提前知晓了沙鲁的阴谋，因此当沙鲁悄悄出现在他背后时，他早已经有所准备。在把最后的病毒清理干净后，特兰克斯和布尔玛终于迎来了真正的和平。



尼罗河女儿

穿越出处

在名为 80 后的群体呱呱坠地前就开始连载，而如今许多 80 后的孩子都呱呱坠地了它还没有连载完，因此从“少女穿越漫开山鼻祖”沦为“死都不肯完结的欧巴桑漫画”的《尼罗河女儿》。要说最能体现这部作品生命力的地方是——作者已经去世了，但她妹妹还继续画了下去……

穿越群众

活在上个世纪、热爱考古学的美国女孩凯罗尔。追求她的男生有很多，而他们在她心中的地位还比不上一具风干的木乃伊……真是好有创意的品位。

穿越目标

三千年前的古埃及。那时候金字塔正被万千民工哼哼哈兮地修建中，而木乃伊也正处于脸上能长青春痘的金色年华，整个世界落后而淳朴。

穿越方式

被诅咒。死者的棺木好比少女的裙子，是不可以说掀就掀的。可惜这样的禁忌对考古学家从来不适用，无怪乎来自墓室的诅咒从来都只针对他们发作。只是许多时候，那些诅咒表现为一种意外致死，像凯罗尔这样穿越了的例子却是少之又少。当时的情况是凯罗尔随父亲出资赞助的调查团一起进入王墓，打扰了法老王曼菲士的遗体安歇，而曼菲士那恋弟情结严重的姐姐爱西丝因愤怒而复活，装成人类的样子接近凯罗尔，在她的身边制造了多起死亡事件，最后带着凯罗尔穿越时空，回到了她的故乡。

穿越风波

爱西丝原本的构思是让凯罗尔在古埃及当女奴，被折磨到死。然而金色头发雪白皮肤、貌美如花且具备丰富知识的凯罗尔竟被古埃及人奉为神赐给他们的“尼罗河女儿”，更被地中海周边国家的一大堆国王或王子看中，纷纷对她发出“小姐，请帮我生孩子吧”的邀约，最狂热的莫过于只会用蛮横方式表达爱情的曼菲士。而自那之后，古埃及大大小小的战争原因似乎都能跟凯罗尔扯上关系，“红颜祸水”成为了对她最好的概括。凯罗尔与曼菲士之间的关系也变得好比唐僧跟孙悟空，一个不停不停不停遇到危险，一个不停不停不停赶去援救……区别只在于孙悟空没有强迫唐僧跟他发生超友谊的关系。

穿越贴士

由于当时交通不发达，世界文化交流闭塞，人们的普遍特点就是少见多怪，这也是为什么凯罗尔仅凭美国满大街都是的发色与肤色就可以引起那么多关注的原因。倘若她本身就是一个埃及人并且还长得不甚好看，怕是没有机会展示她那来自 20 世纪的才情就真的做奴隶做到死了。因此为了保证自己能在穿越后不至埋没，可考虑把头发染成醒目的色彩，比如红色，比如紫色，比如红色配紫色……皮肤也可以做相同处理。此外就是在面对大批王孙贵族的求爱时永永远远地擦亮眼，盯准最具升值空间的那支潜力股购买。比如很好很强大的曼菲士，就显然是比伊兹密王子更值得凯罗尔去傍的大款（事实上她就是这么做的……）。反倒是最实际的“语言不通怎么办”问题，在作品中遭到了毁灭性的忽略不计，完全没法参考。

穿越结果

曼菲士从一个令人尊敬的君王变成了一个为爱痴狂的情圣，生活的主旋律就是为凯罗尔跟不同国家的男人发生冲突，而完全不顾发展国家农业经济之类的正经事，就这样，后来凯罗尔和爱西丝还带着埃及一半的国土背叛了祖国，投入了巴比伦王的怀抱。当然凯罗尔的贡献也不是没有的，她利用自己的相关知识，让古埃及从青铜器时代提前进入了冶铁时代。相信如果条件允许，凯罗尔会试着在古埃及搭建互联网，让各方诸侯用打《魔兽世界》的方式来争夺她的。

家庭教师里包恩



穿越出处

原本走随时可能被腰斩的欢乐校园路线、中途转战大受欢迎的美形热血乱斗风格、饱受万千同人女疯爱的少年漫画《家庭教师里包恩》。

穿越群众

彭哥列家族。确切说是年轻的十代首领泽田纲吉和他的指环守护者们，以及可以起到煮饭洗衣作用的几位女同学。

穿越目标

十年后的世界。时间变了空间没变，依然在原本生活的小镇上，并且这小镇似乎十年来都没什么变化……

穿越方式

十年后火箭炮。这是一个比较离谱的工具，没有任何制造原理。本来是由名字剽悍、形象却是个二头身正太的彭哥列家族雷属性守护者——蓝波所持有。被炮弹打中的人就会跟十年后的自己交换，也就是朝一个穿学生泳装的小萝莉开上一炮，可能就有机会看到十年后的她身穿火辣比基尼的成熟模样。不过，有效时间只有短短的 10 分钟。一般蓝波只在战斗且打不过别人的时候才使用十年后火箭炮召唤长大的自己前来助阵，可是不知道为什么，该道具在一次炮轰阿纲时发生故障，将他传送去了未来后再没送回，十年后火箭炮也因此从武器变成了另类的穿越神器。

穿越风波

阿纲绝望地发现十年后的自己已经挂了，自己知晓自己的寿命尽头不免有些黑色幽默，尤其这幽默还是以“我出现在了十年后的我的棺材里”这种拗口的方式扑面而来的。这还不是最惨的，最惨的是十年后的阿纲所留下的烂摊子仍然肥水不流外人田地等待着十年前的他来收拾，换句话说十年前的阿纲很可能步上未来的自己的后尘……十年的长度可以发生很多事，在热血少漫里却仅仅代表时间与实力的等价交换，“如何能够在最短时间内缩短长达十年的落差”是阿纲首先必须解决的难题。当然，有朝一日这问题如果真的解决了，首先会引发的尴尬必然是——十年后的阿纲，你这十年都干什么去了……

穿越贴士

必须迅速找到能为自己提供这个时代相关情报的人，例如阿纲就很快遇到了十年后的山本，在经过他的解说之后终于明白了自己现在所面对的是什么状况；此外必须抓紧利用一切目前所能够利用的资源，尤其是人力资源，所以阿纲很快又聚齐了从十年前穿越而来的他的战友。朋友多了路好走，即使是在十年后的世界，有了朋友作为盾牌……啊不，定心丸，也还是可以找回过去的气场。而这些，都要求当事人具备一定的人格感召力。万幸不管在十年前还是十年后，大家都还是把阿纲当成十代首领去看待和爱戴的。

穿越结果

改变命运？不，历史是无法这样轻易改变的，人死不能复生，即使阿纲打败了威胁彭哥列家族的密鲁菲奥雷家族，已经挂掉的那个他也不会“咻”地一下活过来。阿纲所能做的，仅仅是守护住身为黑手党的荣耀。为此他和他的五位守护者加紧修炼，不仅充分活用了指环属性，还提前接触了这个时代的流行武器——匣兵器。从此过上了一人有一只宠物的小资生活。战斗方式也从“我扁你”进化成“我跟我家宠物一起扁你”，可看性大增。当然，比起主要角色们实力上的成长，读者更加喜闻乐见的应该是她们（对，我特地用了“她”）心仪



的那些美男子在十年之后美得更上一层楼的俊逸容颜，从而产生“男人果真是越老越有味道”的不平衡心理感受吧。这里特别提一下曾经跟阿纲势不两立的彭哥列败类XANXUS，十年后的他全身散发着成熟男子汉的风味，不再只看重一己私欲而更顾全大局，与阿纲之间的紧张关系也有了“十年之后，我们是朋友”的好转。

Bleach



穿越出处

人由据说兴趣是刺绣还绣得很不错的久保带人创作的《BL-each》……又名《死神》。

穿越群众

黑崎一护和他的同学们，包括使用弓箭装模作样的四眼灭却师石田雨龙、体格强健心细如尘的大叔型中学生茶渡泰虎、貌美如花胸围如瓜的井上织姬女神。

穿越目标

尸魂界。又名阴间、地府、冥界、极乐世界……但不管叫什么，都是针对那些从人类位置上光荣下岗的鬼魂而存在的再就业部门。

穿越方式

正所谓人鬼殊途，尸魂界对活人而言就好比女澡堂对男人而言，是即便再感兴趣都不能去的地方，除非已经做好了死的觉悟。当然，好比男人可以通过变性的方式进入女澡堂一样，活人也一样有某种办法可以进入尸魂界（这都什么跟什么啊……），那就是通过“灵子转换机”，将构成自己身体的物质“器子”转变成为构成魂魄的“灵子”，然后就可以通过类似虫洞的“穿界门”进入尸魂界了。需要注意的是，穿界门仅仅只能开放四分钟，差不多跟泡面一个时间，如果不能及时通过就会被困在现世与尸魂界之间的夹缝“断界”，成为类似三明治中的火腿那样的存在。因此这番穿越务必要秉承“快、准、狠”理念，方能成功。

穿越风波

由于尸魂界原则上是个不欢迎非法入境者的地方，所以黑崎一护等人进入尸魂界之后所拥有的第一个身分就是偷渡客——那里叫“旅祸”，从此遭到通缉与追杀，麻烦不断，让我们充分感受到什么叫“在我地盘这你就得听我的”。礼尚往来，死神去往人间的时候也有同样的麻烦，因为他们必须避免被黑崎一护这样灵感特别强的人给看见。须知死神好比小偷，完成任务的时候最忌暴露目标。话又说回来了，如果双方不产生文化冲突，这故事也就不必看了。

穿越贴士

外来游客进入人生地不熟的环境，内应很重要。内应可以告诉你当地的风土人情，比如地头蛇是谁谁谁，什么事情一定要注意，接下来我们有怎样的计划等等……呃，这确实是内应而不是导游……拿一护一行人来说，他们进入尸魂界靠的是从护庭十三番跳槽出来的浦原喜助，一路带领他们向前进的是黑猫形态的四枫院夜一，协同作战的则是流魂街的岩鹫等人，甚至开始跟死神们正式对上了也还有山田花太郎这种弃明投暗的人质提供大量情报……除了内应之外，一起行动的同伴素质也非常关键，那将直接决定你此次的穿越将以成功还是失败收场。例如石田雨龙就曾经在过穿界门的时候差点被“拘流”给拘留了，多亏有了力大无穷的茶渡泰虎英勇地扛起他，才没有耽误大部队的进度。

穿越结果

通过与护庭十三番队那十三个别开生面的死神队长之间的战斗，一护四人的实力在淋漓鲜血的灌溉下得到了大幅度的成长，露琪亚也因此捡回一条小命。当然更关键的是揭开了好几堆秘密：例如蓝染不是好东西、东仙要不是好东西、市丸银……本来就不像好东西；例如朽木白哉为什么能对即将死亡的妹妹袖手旁观；例如浦原喜助与夜一跟尸魂界众人间剪不断理还乱的男女关系……除此之外，因为一护贡献巨大，关于他日后的就业问题也提前得到了解决，那就是担任尸魂界的“代理死神”，从此在虚圈、人间、尸魂界这两岸三地随意往返……



哆啦A梦大长篇 大雄与梦幻三剑士



穿越出处

与每年的哆啦A梦大电影呈现一前一后捆绑销售态势的“大长篇”第14卷——《大雄与梦幻三剑士》。

穿越群众

总是五人一组共同行动、在队长哆啦A梦的带领下探究世上一切不思议之尽头的蓝天白云小战队（喂！喂！）

穿越目标

基本上靠着哆啦A梦口袋里的道具，大雄们已经把这世上所有能穿的越给穿遍了。如果要一一加以介绍，本文只好改名成《一个人这辈子能穿多少越》。因此这里只特别拣取其中一次别有新意的穿越——穿越到梦境的世界里！

穿越方式

不用说当然是要靠哆啦A梦从未来世界买的产品了，那就是先使用后付款、不满意还可以退回去的“梦境制造机”（未来世界的百货商店服务态度真好啊……事实上那部机器他们的确用了一轮后退回去了……）。该机器在启动之后可以发射梦电波，而玩家只要在身体某个部位安装上梦电波的接收器，即可在睡着之后进入一个类似龙与地下城的奇幻大陆，并且可以按照事先设定好的那样，扮演勇者、剑士、公主、魔法师、路人A……等不同角色，进行一场超有真实感的Cosplay游戏！比方说你可以给自己的暗恋对象装上梦电波接收器，然后让她在梦里成为需要你的性骚扰（又称亲吻）才能醒来的睡美人。也许有人会质疑“这不算穿越吧！这只是在做梦而已啊！”，NoNo，须知故事里可是发生过梦境世界的妖怪跑到现实世界来诱惑大雄（不是用肉体）这样的事情的，因此那绝不仅仅是梦，而是一个有血有肉、并且还会血肉模糊的世界。

穿越风波

既然梦境成为了宛如现实一般逼真的存在，人在那里所产生的种种感受自然会如实地反馈到你的肉体上，而这可绝对不是用“我在做梦我在做梦”就能自我说服的。因此白天照常上学、晚上在梦里长途跋涉对付妖魔鬼怪的大雄和朋友们，经常在白天呈现高度萎靡状态，疲劳程度已经到了上课趴着睡罚站站着睡这种可以组织围观的地步。另外一个问题是，虽然大雄与哆啦A梦兴致勃勃地参与这个游戏，但是胖虎小夫与静香都是在懵然不知的情况下被安上了梦电波接收器，身不由己陷入梦世界的。勉强没有幸福，对此静香就发表了“我每天晚上都做好讨厌的梦”这样的反感声明。此外，由于去往梦世界的机会只有在睡着的时候，所以一旦在那个世界里被干掉的话，当事人将再也醒不过来。这还不是最可悲的，最可悲的是在梦境世界里可能是因为“奋勇作战、伤重牺牲”这种壮烈理由而死的人，在现实里只会收获“有个懒虫睡觉睡死了”这样一文不值的评价……

穿越贴士

根据梦境制造机的说明书所写，一个人在进入了梦境的世界后就会变得跟现实中的自己相反，现实的废柴等于梦里的超人（这么毒舌的说明书是谁写的……），这就是梦里的大雄能成为英雄的原因（大雄泪目）。也就是说来到梦世界的人必须有坚强的心理素质，这样才能在跟美女左拥右抱后勇于面对“醒醒吧阿宅，你只是在做梦而已，真正的你已经被五十个女生拒绝过了啊”这样的残酷现实。此外在本次梦世界冒险中，哆啦A梦因为一时耍酷而不带四次元口袋，结果是让我们不得不深刻认识到小夫曾经说过的“没有了四次元口袋的哆啦A梦只是一个半新不旧的便宜机器人”是一句真理……没错，穿越的时候，一定要记得带齐装备。

穿越结果

在哆啦A梦和静香的帮助下，大雄终于打败了梦世界的最终BOSS，成为了全国各地纷纷为其组建后援会的民族英雄，而国王陛下也用“把女儿嫁给你”这样的方式给他发了奖金。很不幸的是，就在大雄终于要跟静香所饰演的公主成为眷属时，未来百货商店的工作人员来把梦境制造机收走了……从梦里醒来的大雄，身边已经没有了窈窕美丽的静香，而只有哆啦A梦那高耸的肚皮……这种巨大的反差实在是太残酷了。

幽游白书

穿越出处

由曾经让一群人摇旗呐喊“我们要支持您一辈子！”、如今却让N群人挥舞菜刀呐喊“要画要命你选一个吧！”的无良拖稿魔富坚义博所创作的《幽游白书》。

穿越群众

最具人气的动漫四人帮，成员为死而复生的西装头不良少年、脸部作画相当崩坏的灵感少年、俊美得让女读者欲仙欲死的美型妖狐和短小精悍的三白眼妖怪。

穿越目标

魑魅魍魉鬼狐精怪的聚集地——魔界。虽然对身经百战的我们而言，这个词现在还没有“学校”来得惊悚……

穿越方式

打通魔界隧道。拥有这个梦想的人有两位，一个是左京一个是仙水，前者是唯恐天下不乱而后者是想给自己找个合适的埋骨之地。问题是魔界隧道不比下水道，不是几个人拿铲子铁锹就能挖出来的，即便隧道终于开通了，连接人间界与魔界的亚空间还有一层结界，阻止着力量太强的妖怪们通过。想要突破这结界，非得有将空间当成火腿肠切割的能力——也就是桑原的“次元刀”。事实上桑原也确实不顾后果地斩开了结界。只因为当时幽助已经被仙水打成了假死状态，身为好友的桑原三人怎能不愤怒，怎能不拿出将仙水堵在巷子里殴打的气势来为幽助报仇？当然随后的故事发展揭露了幽助是魔族用匪夷所思的方式在人间留下的血脉（真不愧是妖魔啊，私生子都这么别出心裁……），靠着这层身分，后来的幽助穿越魔界变得像回娘家一样随意，就差没有左手一只鸡右手一只鸭了……

穿越风波

基本上开通魔界隧道是一件劳民伤财的事情，过程中泄露了大量的小型妖物，遍布整个城市的天空，给市容市貌及精神文明建设带来了很大的困扰（虽然没有灵力的人是看不见的），而许多正常人也因为受到了妖气的影响而纷纷醒觉了某种超能力，在幽助一行穿越魔界的前进路



上，他们孜孜不倦地扮演着“除非踏过我的尸体”的地砖角色。至于那些趁着魔界隧道的开通而企图到人间兴风作浪的妖魔，更是奠定了这场穿越“史上最兴师动众、最殃及池鱼”的特点……好在那隧道不是开了就没法关上的易拉罐，很快它就被灵界人马给封起来了。

穿越贴士

脱离亚空间之后即可进入魔界，然而你却不能选定出口具体的打开位置，例如藏马、飞影和桑原来到魔界时，竟然是出现在半空中的，亏得当时藏马如鱼得水地用魔界植物制造了一对翅膀，这三只妖怪（好吧，桑原只是长得像妖怪……）才能幸免于难，换了普通人还不得摔成蛤蟆啊。此后他们所进入的“愚者森林”恰好是魔界里妖怪相对安份的地方，从而使得他们不必分心应付其余敌人，而只要专门对仙水执行以多欺少战术就好，这两个例子都说明了运气的重要性。然而运气毕竟可遇不可求，魔界又是危机四伏的典型，当意外突如其来，你和你的战友又不具备足够的实力，那该如何是好？……嗯，至少给自己买一份人寿保险吧……

穿越结果

仙水如愿以偿欣赏到了魔界张牙舞爪的秀美风光，背井离乡好多年的藏马和飞影总算可以在心里清唱“常回家看看回家看看……”，姗姗来迟的魔人幽助所表现出的高昂战力则是轰动整个魔界。因此仙水之战结束后，马上就有好几家魔界巨头所开的大公司前来挖角，藏马和飞影分别被黄泉和躯高薪礼聘，而幽助则继承了老爹雷禅的事业，开始策划如何促进魔界的安定繁荣。可以说正是有了这次穿越，才有了后来的魔界统一战，才有了四位主角闲云野鹤般的后半生。命运的牵一发而动全身真是让人不得不叹服。

Tsubasa 翼



穿越出处

史上最恐怖的女子吸金团体 Clamp 用她们过去的所有作品当冷饭、热炒而成的史上最华丽官方同人大作——《Tsubasa 翼》。

穿越群众

玖楼国的失忆公主小樱以及有志公术小狼……不，考古学家小狼，以及来自色雷斯国的弑君魔法师法伊、来自日本国的杀人如麻流放犯黑钢。

穿越目标

没有固定的目的地，只有固定的目的，那就是小樱的记忆分裂而成的羽毛（小樱你的脑袋是鸭绒枕吗……被打），而大家的任务是把它们像点卡一样全部集齐。

穿越方式

首先找到吸血鬼 Clamp 在故事里的化身——一个名叫壹原侑子，人称“次元的魔女”、“极东的魔女”、“时空的魔女”、“抢钱的魔女”……的九头身御姐，然后用“等价交换”的方式，跟这位穿越之旅起点站的站长购买车票。只要所付出的代价足够赏心悦目，侑子便会大方借出穿越神兽摩可拿。这看似包子的生物类似一种交通工具，可带着小狼四人在不同的次元之间穿梭。这种方式的不便在于太像上了一艘贼船，毕竟当你置身异世界人生地不熟的时候，也正是侑子女士面带无商不奸的笑容巧立名目、把竹杠当架子鼓猛敲的时候。每当看见侑子和小狼们之间所进行的类似“拍下打款我就可以发货了哦～”“我支付宝里没钱了啊啊啊！”这样的对话，总让人眼角不禁湿润……

穿越风波

有鉴于小樱的羽毛比中年大叔的脚毛还要多，小狼们的穿越之旅可以说是既琐碎又冗长。主要是那些羽毛的下落比较别出心裁，有的在大巴背上、有的在大树身上、有的被作为比赛奖品、有的被作为法术动力来源、有的被拿来拍卖、有的拿来当创造少女的根基……这种大海捞毛的辨认难度是小狼们的痛苦根源，更别说还经常出现来到某个异世界，结果发现那里一毛不拔的情况了。不过相比起这些，最让小狼们崩溃的事情应该是——小狼和小樱被揭露“你其实是赝品”的事实！再加上法伊其实也不是真正的法伊，到头来，这个穿越小队里惟一没有争议的人只剩下了黑钢而已。黑钢，你是真正的男人……（不要说得好像其他人都去过泰国一样啊！）

穿越贴士

即使肉痛也好，建议购买 Clamp 的所有作品进行研读，直到把自己培养成资深 Clamp 饭（以能够将皇昴流跟星史郎之间的眉来眼去次数娓娓道来作为最低标准），然后才来进行穿越。因为众所周知，小狼们在穿越途中所碰到的人皆是出自 Clamp 不同时期的不同作品，倘若能在接触前就已经对他们略知一二，无论是索取签名还是索取性命都会比较事半功倍。另外，由于不同世界之间的差异过大，进行此番穿越的人须得有能够适应高强度跳跃性的能力，上一秒还在天堂下一秒可能就到地狱，上一秒还在澡堂下一秒可能就到地窖……神经如果不够大条应该会因此发生人格分裂乃至涕泪横飞地悲呼“爷不穿了！爷这辈子连裤衩都不穿了！”吧……

穿越结果

小狼与四月一日的真实关系终于揭晓。此前两个人经常出现在对方的梦中，从而引发了兄弟说、前世今生说、复制品说、互相暗恋对方说……等种种在 Clamp 刻意引导之下成立的歪理邪说，然而当“他们根本就是同一个人”这一答案甩出来时，还是惊掉了一地下巴。至于后来“侑子早已经是死去的人，只是因为库洛的执念才存在”这样的真相，则让人连上颚都一起掉了……不得不说 Clamp 姐姐们吊胃口的功力还是一绝，是那种即使你已经很想打人、即使已经有人提出了更高明的解释、即使有人声称再不解开谜底就罢看——她们也依然我行我素、照吊不误的功力……



今日开始做魔王

穿越出处

被无数同人女奉为耽美神作，但其实内容非常纯洁健康拿给老妈看也没问题的《今日开始做魔王》。证据是有利至今还没跟保鲁夫拉姆入过洞房。

穿越群众

绰号叫“原宿不利”的涉谷有利。乍看下他是个窝囊平凡正义感爆棚的高中生，实际上老爹是魔王、老哥是地球魔王、自己的体内也寄宿着两个魔王灵魂……总之就是魔王一家亲。

穿越目标

洋溢着欧陆风情、由人族与魔族构成、俊男美女多到让人义无反顾抛弃人类身分的上流社会——真魔国。

穿越方式

这真是不堪回首的话题。倘若有利是个暴君的话，一定会把问他的人留在身边当公公。虽说自古穿越多磨难，穿越道具多奥妙，但是奥妙到了居然是一个马桶的地步……就实在让人有点肌肉抽搐，况且通过马桶穿越到的异世界，怎样都无法不让人怀疑是“苍蝇王国”、“大粪星球”之类地方啊！当时的情况是有利像以前那样对着几个不良少年Cos水户黄门，却反被不解风情的他们给带进了厕所（并且还是女厕所……喂，你们只是想找个理由参观这一男性禁地吧！喂……），对他处以“塞进马桶去”的酷刑（我突然理解了，如果在男厕所的话只能塞进便池，难度比较高……）。而这个惨无人道、突破人类道德下限的酷刑所引发的后果就是有利来到了真魔国，一个马桶引发的血案就此有了华丽的理由。当然后来有利往返人间与真魔国不再走马桶，而只是通过“水”这一媒介而已。我们再也看不到有利如卫生纸般在漩涡里消失的美景……





穿越风波

因为黑眼、黑发、黑衣服这暗黑三要素，有利被求贤若渴的真魔国民众们认定是第27代魔王的转世，就这样坐上了一国之君的宝座，从此不得不肩负起带领真魔国改革开放富起来的重任，更不时要被卷入外交冲突与宫廷政变，而在这些惊心动魄的过程中，沉睡在有利体内的魔王苏珊娜·茱丽亚的灵魂不时觉醒，通过占据有利的肉身来展现力量，比如没事放个无双什么的……换句话说有利继生活变得乱七八糟之后，身体也变得乱七八糟了……

穿越贴士

一定要注意两个世界的文化差异。由于魔族的思维方式跟人类很是不同，因此一件在人类看来十分普通的小事在他们眼中也许就有着不同寻常的意义。最经典的例子莫过于有利跟保鲁夫拉姆的奸情萌芽始末，又有谁能料到打左脸是代表求婚呢（每次我考试考不好，我爸都向我求婚……么）？况且在真魔国，男男通婚竟是很正常的事情，虽然目前世界上也有不少国家对此持不歧视态度……但不歧视跟“欢迎欢迎热烈欢迎”是两码事吧！因此认为当上真魔国国王就可以拥有三千后宫佳丽的同学请把你们的梦想洗洗拿去喂狗，要知道人家有利可是终日被四大花样美男簇拥的。想要充分享受这个美男远比美女更好找的国度，惟一的办法就是改变你的人生观和价值观，那样你就会发现：喔喔喔这个男的可真是正点！哎哎哎，那个男人屁股好翘！……更多选择更多欢笑，就在真魔国！

穿越结果

有利逐渐适应了真魔国偶尔的兵荒马乱以及永恒的断背山气氛，与保鲁夫拉姆之间的感情更是得到了包括家人在内的认可与祝福，不出所料的话他们结为连理每天上演“要吃饭还是要～吃～我～”是早晚的事情。15岁的好少年涉谷有利，就此在落菊缤纷的不归路上越走越远，走得风生水起……

十二国记

穿越出处

小野不由美原作、让万千读者从此管她叫“小野主上”的轻小说神作《十二国记》。该作品的其中几个章节被NHK改成动画版，于2002年播放，一些细节上有着无伤大雅的不同。为符合ACG的主题，这里我们说的是动画版。

穿越群众

拥有一头会让人窃窃私语“你看那女的把脑袋染得像个番茄”的鲜艳红发、性格消沉怯弱的普通女高中生中岛阳子，以及她的同学：浅野郁也和杉本优香。

穿越目标

（深呼吸预备——）一个由十二头能够幻化人形的神兽麒麟和他们顺应天命选出的十二



个国王所共同治理的十二个颇具中华风情的国家组成的不可思议的异世界。

穿越方式

这该算是……奇异现象穿越？十二国界与人间界原本就像恩断义绝的情侣般老死不相往来，但是一种名叫“蚀”的现象却会将它们连接起来。十二国界是被“虚海”所包裹的，东边的“虚海”所发生的“蚀”能够打通与日本之间的道路。话说回来，要通过“蚀”是非常危险的事情，本身“蚀”的发生总会伴随着台风地震等等天灾，绝大多数人在经过“蚀”的时候都会死亡。好在阳子一行是由级别很高的景麒以及他的手下护送去的，有惊无险。

穿越风波

通过“蚀”来到人间界的不单景麒一行，还有十二国界的妖兽“蛊雕”，它甫出现就把阳子的学校给掀了个底朝天，一堆的老师同学都重伤倒在碎玻璃渣里，惨烈度真是18岁以

下不得观看。直到阳子在景麒的半强迫下挥剑将其杀掉方才算数。其后完全搞不清状况的阳子、优香和浅野就被景麒带到了十二国界，且第一时间遭遇了被囚禁、被捆绑、被审讯、被侮辱、被追杀……等等伤自尊的事情。待到阳子开始正式朝着登基为王的道路迈步时，危险更是呈批量形式出现。

穿越贴士

所谓日防夜防，家贼难防，一同在异世界冒险的时候请先对身边的同伴进行人品过滤，否则极有可能成为被卖掉还帮忙数钱的冤大头。好比阳子当成好友看待的优香在来到十二国界后希望大展拳脚，却逐渐发觉自己不是那块料，因此变态，被巧国的塙王所利用，多次试图刺杀阳子。虽然最后总算是洗心革面痛改前非，但却给了我们一个深刻的教训：朋友有风险，交心需谨慎。那不是小人之心，是一种成人智慧。



穿越结果

阳子从一个总是隐藏真实自己、懦弱而善于逃避的小P孩成长为一个坚强、自信、有责任感的男子汉……不，女强人，并被景麒选定为十二国中"庆国"的新领袖——景王，成为继武则天大大后又一个"巾帼不让须眉"、"谁说女子不如男"、"妇女能顶半边天"……的绝好例子，甚至可以反过来帮助以调教她为己任的景麒。

DNA2



穿越出处

作品因为尺度问题经常被出版社和谐、"最不好意思在书店里面看的漫画"的原作者、无数少男青春期的偶像——桂正和先生的代表作《DNA2》。

穿越群众

来自2060年的日本的DNA控制员、受到未来环境部与时间控制局高达7亿的重金委聘的美少女加林，人生梦想为"赚钱、买楼、养狗、嫁给白马王子"。

穿越目标

63年前，也即是1997年的日本。此外……没了。未来人穿越到现代总是这样的，远不及现代人去往过去未来那般让我们充满新奇感。

穿越方式

时间机器。未来世界的时间机器不是私家车而是公车，时光旅行就好比出国旅行一样是受到严格管理的。那是因为本作品的穿越现象是属于"过去一有变动，未来也马上跟着改变"的立竿见影型，而不是"甭管怎么扰乱历史，未来都不会变，至多形成平行世界"型，所以必须严防死守。加林虽然回到了过去，但一举一动始终受到监视。

穿越风波

由于未来世界人满为患资源紧凑，因此计划生育已经从某些国家的基本国策变成了全人类共同肩负的命题，只要生育超过1个的孩子就会被判处死刑，但即便是这么严峻的时候，也还是有一位名叫桃生纯太的花花公子不知死活地顶风作案，前后共生下了100个孩子（……城户光政？），更不幸的是那100名孩子全部继承了老爸那堪比种马的兴趣与体质……而加林的任务便是用特殊的子弹改变纯太的基因，使得他无法散发任何吸引异性的费洛蒙。不幸的是她却因为某人的诡计而带错子弹，反而使得原本看到女生就脸红、就紧张得想吐（太没礼貌了……）的纯太摇身一变，成为了每说一句话身边都有璀璨星光闪耀的梦幻俊男……这也正是穿越剧中非常典型的"先有鸡还是先有蛋"状况……

穿越贴士

倘若穿越的目的是完成一件关乎全人类的历史大事，那么请一定把它当成高考那样慎而重之地去对待，不要犯一些可笑的错误；而当错误犯下了之后，请先自我反省，思考更好的办法，不要用"把那家伙杀掉就没事了"这种不符合人道主义精神的手法来解决问题；而在真的打算杀死任务对象的时候，请将决心贯彻到底，不要一枪还没开先被对方迷到说出"跟我拍拖吧"这种丧失原则的话……总而言之，请大家一定要专业，要时刻提醒自己啥叫干一行爱一行……

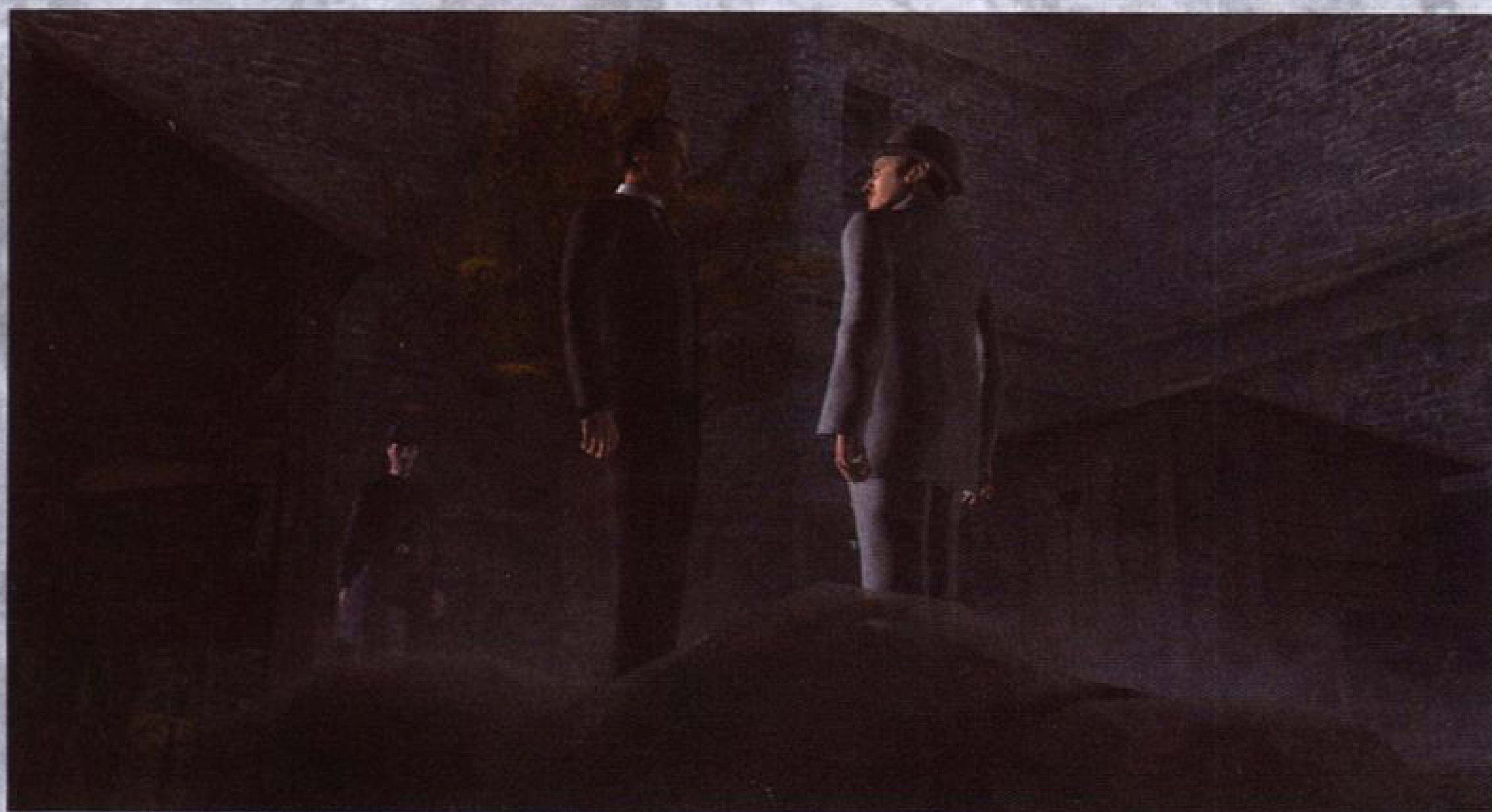
穿越结果

制止了姓森的大反派所打算发动的未来战争后，加林一度想要留在现代与纯太一起生活，但是嘴上说着"我会把花花公子人格好好封印起来"的纯太，身体却很老实地做出花花公子的标准挑逗动作，心灰意冷的加林终于还是改造了纯太的体质，让原本可以生出梁山好汉人数的他顶多生出三个火枪手，之后加林返回了未来世界，成就了日漫里又一桩"男女主角互相喜欢，但是最终没有在一起"的罕见事例。



我们总喜欢对无力反抗的事物充满幻想，那或许是一种倔强，也或许是一种伤感，所以才有了那么多关于时间的喋喋不休的故事。因为太晚出生而看不到的过去，因此太早死去而等不到的未来，因为比旅费更现实的原因而去不到的远方，穿越带我们一一领略。除了上面介绍过的典型性案例之外，其实动漫里还存在着许多隐性的穿越，例如我们可以把《东之伊甸》的男女主角看作是《蜂蜜与四叶草》中穿越而来，就好比柯南与鲁邦三世可以因为穿越而同台献艺，好比悟空和路飞可以因为穿越比比谁更配称饭桶。万事万物皆可穿越，只要我们紧握住名为想像力的筹码，然后将"不穿白不穿，穿穿更健康"当成一名穿越爱好者的人生宗旨，或许某一天，上厕所上到白垩纪或拉肚子拉到异星球，会成为你我宝贵的穿越初体验（编：……谁想要啊！不要逼我在最后还要吐槽啦！）。

文 还珠楼小主 编 胜负师 美编 忽悠悠





寻找真相的旅程
——福尔摩斯与侦探文化

与最伟大的名侦探同行

1888年，在伦敦东区白教堂（Whitechapel）街区，一个恶魔潜伏在夜幕之中伺机而动。他仿佛狩猎者一般，在东区如灌木丛般狭小拥挤的街巷中游荡，以贫民窟中最弱势的一群人——靠出卖肉体谋生的妓女们作为肆意捕杀的猎物。每次出手不仅要夺取对方的性命，还会以外科医生般的精准手法解剖尸体，从她们身上取走部分器官。对于他那令人发指的罪行，警方束手无策，只能采取诸如增加巡警人数之类的办法消极以对，却一而再再而三让这个连环杀手从他们的眼皮底下逃脱，继续他的狩猎游戏。而媒体对案件大肆报道，引爆了公众的情绪，一则是对神秘杀手的恐惧和不安感，对警察无能表现的不满，另一则却是对这个隐匿在夜幕下的恶魔能够演出更精彩的“犯罪戏码”的期待。而这个恶魔也的确回应了公众的“热情”，直接把挑衅性的信件寄给了伦敦警察局。于是，人们便开始用他在信中的署名称呼他为“开膛手杰克”（Jack The Ripper）。从这一年的8月到11月间，开膛手杰克用他招牌式的虐杀手法至少杀死了五名妓女。此后，就如同他毫无征兆的出现一样毫无征兆的消声灭迹了。四年后，伦敦警方停止了案件的调查，没有人因此案被起诉定罪。“开膛手杰克”就此成为一桩为迷雾所笼罩的世纪悬案，也吸引了众多后来者为拨开迷雾，探寻真相而不懈努力。

2009年，距离开膛手杰克的时代已经过去了一个多世纪，在这个已经被以各种形式演绎了无数次的世纪悬案又一次被搬上了电子游戏的舞台。而这一次被誉为“最伟大的名侦探”夏洛克·福尔摩斯（Sherlock Holmes）将亲自出马，运用“他”（其实是你啦\^0^/）的非凡智慧，抽丝剥茧，一步步逼近真相。最终，在伦敦东区的夜幕下，与开膛手杰克正面交锋。而端坐在屏幕前的你将主宰这个惊心动魄的故事。这就是来自乌克兰的游戏工作室Frogwares Studio制作的2009年AVG作品《福尔摩斯大战开膛手杰克》（Sherlock Holmes vs. Jack the Ripper）。

其实，这已经不是Frogwares Studio第一次制作以福尔摩斯为主角的AVG游戏了。此前，他们已经先后完成了四部福尔摩斯游戏：《福尔摩斯 木乃伊之谜》（Sherlock Holmes: The Mystery of the Mummy）、《福尔摩斯 银耳环》（Sherlock Holmes: The Silver Ear）、《福尔摩斯 觉醒》（Sherlock Holmes: The Awakened）以及《福尔摩斯大战亚森罗宾》（Sherlock Holmes vs. Arsene Lupin）。与前作相比，《福尔摩斯大战开膛手杰克》导入了全新的“犯罪现场重现”系统，玩家可以利用该系统在犯罪现场对福尔摩斯的推理和猜测进行验证，寻找指向真凶的蛛丝马迹。在游戏视角方面，游戏允许玩家选择第一人称主视角亲自扮演福尔摩斯，也可以选择第三人称视角以导演或观众的心态来参与游戏，从而满足玩家不同的游戏需求。

然而，在这里引起我们兴趣的是，开膛手杰克作为一个罪犯是真实存在的，但围绕在他周遭的迷雾却让世人无法看清楚他的真面目，以至于让会人产生一种虚无的不实在感，仿佛他并不曾真实存在，而仅仅是报章杂志上一个被虚构出来的。但夏洛克·福尔摩斯却是一个地道的虚构人物，却总被认为是真实存在过的，他曾经“居住过”的寓所至今仍是伦敦的一处名胜，人们为他塑造雕像，建造博物馆，他的事迹被世人一再传诵，尽管这些事情其实从未发生过。同是在19世纪末的伦敦，一个真实的虚构人物——开膛手杰克，一个虚构的真实人物——夏洛克·福尔摩斯，在他们的时代是无缘相逢的。可如果他们能相遇会发生什么？今天，拜游戏所赐，最伟大的侦探和最残忍的凶徒终于有了一决高下的机会，而决定胜负的关键就是荧幕前的你。








柯南·道尔：名侦探的缔造者

每当人们提到福尔摩斯的时候，便总是有一个名字与之相伴，那就是被福尔摩斯称为“我的传记作家”的华生大夫（Dr. Watson）。事实上，在众多的福尔摩斯故事中，除了两篇是以福尔摩斯的自述形式（《皮肤变白的军人》和《狮鬃毛》）、两篇是以第三人称叙述（《最后的致意》和《王冠宝石案》）以外，其余的作品都是以华生大夫的口吻来叙述的。不过，无论是作为名侦探的福尔摩斯还是作为友人兼助手的华生大夫都是小说中的虚构人物——当然，并不是所有人都认为他们是虚构人物。在现实世界中，创造了夏洛克·福尔摩斯，并让他的侦探传奇广为人知的是人称“福尔摩斯之父”的阿瑟·柯南·道尔爵士（Sir Arthur Conan Doyle）。

1859年5月22日，柯南·道尔诞生于苏格兰首府爱丁堡。幼年间，曾就读于罗马天主教学校，但却后来因为对天主教思想产生怀疑而转变为一个不可知论者。

1876年至1881年间他在爱丁堡大学（The University of Edinburgh）学习医学，获得医学博士学位。毕业后，柯南·道尔作为一名随船医生前往西非海岸。

1882年，柯南·道尔结束随船医生的生涯，回国后在普利茅斯（Plymouth）开业行医。



1887年，28岁的柯南·道尔在《1887年比顿圣诞年刊》（Beeton's Christmas Annual for 1887）上发表了他的侦探小说处女作《血字的研究》（A Study in Scarlet）。这当然也是名侦探夏洛克·福尔摩斯在世间的初登场之作。在此后的四十年间，柯南·道尔先后创作发表了60余部侦探小说，全部是以夏洛克·福尔摩斯为主角，这些作品大都发表在《海滨》（The Strand）杂志上。其中，中篇小说四部《血字的研究》（1887年刊载，翌年出版）、《四签名》（The Sign of the Four，1890年出版）、《巴斯克维尔的猎犬》（The Hound of the Baskervilles，1901年～1902年连载）、《恐怖谷》（The Valley of Fear，1914年～1915年连载），其余均为短篇小说，分别收录在五部小说集中，即《冒险史》（收录1891年～1892年间的创作）、《回忆录》（收录1892年～1893年间的创作）、《归来记》（收录1903年～1904年间的创作）、《最后致意》（收录1908年～1913年间和1917年的创作）和《案件簿》（收录1921年～1927年间的创作）。

毫无疑问，是夏洛克·福尔摩斯和以他为主角的侦探小说给柯南·道尔带来了声誉和财富，但是柯南·道尔本人却并不喜欢人们称他为“侦探小说家”。这一方面是因为当时的欧洲主流文学界把侦探小说视为“二流文学”，认为那不过是取悦大众的小儿科作品，另一方面也因为柯南·道尔的确创作了许多其他样式的文学作品，包括诗歌、喜剧、历史小说、爱情小说、科幻小说等等，他甚至还发表过政论小册子，撰写过科学论文，参加过下议院议员的竞选，可以说是一个维多利亚时代英国中产阶级知识分子的典型代表。

在漫长的创作生涯中，柯南·道尔也曾经一度对夏洛克·福尔摩斯的故事感到厌倦。1891年，当他从维也纳深造归来，定居伦敦，成为一名眼科医生后，曾经写信给他的母亲：“我考虑杀掉福尔摩斯……把他干掉，一了百了。他占据了我太多的时间。”1893年12月在《最后一案》（Adventure of the Final Problem）中，柯南·道尔让福尔摩斯和他的死敌莫里亚蒂教授（Professor Moriarty，绰号“犯罪界的拿破仑”）一起跌落莱辛巴赫瀑布（Reichenbach Falls）后不知所踪，暗示福尔摩斯已死。然而，福尔摩斯的忠实读者们对于这样的结局非常不满，甚至有狂热的粉丝经常到柯南·道尔的寓所表示不满和抗议，据说还有人动手砸坏了玻璃。最终，不堪其扰的柯南·道尔决定又让福尔摩斯“复活”，在1903年发表了《空屋》，从东方冒险归来的福尔摩斯重新出现在世人面前，并顺手铲除了莫里亚蒂教授的余党。其实，或许在柯南·道尔的内心深处也并不曾想让福尔摩斯真的死去，否则在《最后一案》中作者完全可以设计一个盛大的葬礼，让福尔摩斯真正的入土为安，但不知所踪的解决本身就成为了复出的最好铺垫。

1902年，柯南·道尔被英王赐封为爵士，很多人认为这是由于他创作了广受欢迎的福尔摩斯系列小说，其实并非如此。1899年，英国在南非发动针对当地白人殖民者后裔布尔人的殖民战争，史称“布尔战争”。由于这是一场在新老殖民者之间爆发的为争夺殖民地利益而进行的不义之战，再加上英国在战争期间对同为白种人的布尔人进行血腥镇压，英国遭到了当时欧美各国舆论的一致谴责。这一时期，柯南·道尔以志愿者和随军医生的身份前往南非，在当地的一家英军野战医院工作。其间，他撰写了一本政论小册子《在南非的战争：源起与行为》（The War in South Africa: Its Cause and Conduct），极力为英国在布尔战争中的行为进行辩护。由于此时的柯南·道尔已经是一位具有世界影响了的著名作家，因此这本小册子很快便被翻译成了多种语言，在世界各地流传开来。也正是因为撰写了这本维护英国利益的小册子，柯南·道尔才最终获封爵士头衔。对于众多福尔摩斯的忠实爱好者来说，柯南·道尔因为这样的理由获得爵士头衔是非常令人沮

丧的，甚至把这看成是柯南·道尔的一个人生污点。但事实上，对于一个生长在被称为“日不落帝国的黄金岁月”的维多利亚时代(Victorian era)的中产阶级知识分子，柯南·道尔和与他同时代的许多英国人一样，有着挥之不去的殖民地情结，这一点在众多的福尔摩斯故事中都有体现。所以，我们还是最好不要以当今的立场去过度苛责柯南·道尔和他为他的时代所做的一切。

柯南·道尔的一生经历过两次婚姻，这与被视为是他在“福尔摩斯的侦探世界”里的代言人华生大夫的经历非常相似。1885 年，柯南·道尔与第一任妻子路易斯·霍金斯（Louise Hawkins）结婚，但在 1906 年路易斯因结核病过世。1907 年，柯南·道尔与珍·勒奇（Jean Leckie）小姐结婚。总的来说，柯南·道尔的婚姻生活还算美满。然而，晚年的柯南·道尔却饱受失去亲人的打击，1918 年到 1919 年间，柯南·道尔的儿子金斯利(Kingsley)和弟弟印尼斯（Innes）先后去世，1921 年他的母亲也撒手人寰，亲人的离世让柯南·道尔异常悲痛，此后柯南·道尔开始潜心研究唯灵论，并出版了相关书籍，以此作为心灵的慰藉。

1927 年，柯南·道尔发表了他的最后三篇侦探小说：《退休的颜料商》(The Adventure of the Retired Colourman)、《带面纱的房客》(The Adventure of the Veiled Lodger) 和《肖斯科姆别墅》(The Adventure of Shoscombe Old Place)，为福尔摩斯的传奇画上了句号。三年后的 1930 年，这位现实中的“福尔摩斯的传记作家”于当年的 7 月 7 日病逝，走完了他七十一年的传奇人生，留下的是人们对他和他笔下的那位传奇大侦探永远的怀念与敬仰。

福尔摩斯：自称“顾问侦探”的男人

诚如英国文学巨匠莎士比亚所言：“一千个观众心中有一千个哈姆雷特。”然而，有趣的是，分布在世界各地，不同年代的读者们对于夏洛克·福尔摩斯的形象有着非常相似的认知。这当然是得益于作者柯南·道尔借华生大夫之口对于福尔摩斯细致入微的描述，而且随着故事的铺陈，福尔摩斯的身世来历也逐渐清晰起来，让人们越发感觉到他存在的真实感。

根据《福尔摩斯探案故事》中提供的线索，人们整理出了福尔摩斯的生平经历：1854 年，夏洛克·福尔摩斯出生在一个英国乡村。他的祖父为世代乡绅，祖母是法国画家克劳德·约瑟夫·韦尔纳（Claude Joseph Vernet）的妹妹。福尔摩斯一直深信他身上的艺术细胞来自这位法国祖母。此外，他还有一位年长他七岁的哥哥迈克罗夫特·福尔摩斯（Mycroft Holmes），在《希腊译员案》中首次登场。福尔摩斯的童年时光大部分也应该是在家中度过的，主要是接受家庭教师的教育。他在音乐方面很有天赋，少年时代开始学习拉小提琴，并将这个爱好保留到了成年。

1872 年，18 岁的福尔摩斯进入大学攻读化学专业，传说读的是著名的牛津或剑桥大学。在那时，他不喜好集体体育活动，而喜欢击剑和拳击。入学一年后的一个夏天，福尔摩斯受邀去同学威克多·特雷佛家做客，在特雷佛的父亲提醒下，福尔摩斯开始意识到自己有做侦探的潜质。也是在这一年，福尔摩斯侦破了格洛里亚·斯科特号案件。这也被看成是福尔摩斯初试啼声的第一案。

1875 年，福尔摩斯大学毕业。两年后，23 岁的福尔摩斯开始在大英博物馆附近从事侦探工作，侦破了一些奇案，并利用工作间隙，积极研究各门科学，但总的来说生活得很艰难。

1881 年，27 岁的福尔摩斯在圣巴罗米医院，通过朋友斯坦弗的介绍，福尔摩斯与退役军医华生结识，并合租了贝克街 221 号 B 室。之后，便侦破了发生在劳瑞斯顿街的凶杀案。华生大夫把这个案件记录下来，也就是后来人们所熟知的《血字之研究》(A Study in Scarlet)。由此，福尔摩斯的事迹开始为世人所知。

而借由华生大夫之笔，人们开始认识这个自称“顾问侦探”(Consulting Detective) 的夏洛克·福尔摩斯。按照福尔摩斯的说法，他的主要工作是当其他私人或官方侦探遇到困难时向他求助时，提供必要的帮助并获得报酬。因此，他就像是“侦探中的侦探”，常常足不出户就能解决各种疑难问题。福尔摩斯曾经向他的朋友宣称：“我非常憎恶平淡的生活，我追求精神上的兴奋，因此我选择了我自己的特殊职业——也可以说是我创造了这个职业，因为我是世界惟一从事这种职业的人。”但与其说福尔摩斯是个侦探，倒不如说它是一个科学家，一个以各种罪案为研究对象的科学家。他曾说：“侦探术是或者应当是一种精确的科学。”而当他施展自己在推理方面的专长时，“高超到成为一种直觉，以致那些不了解他做法的人们以疑问的眼光把他看成一个万事通的知识超人”。可如果要称赞福尔摩斯学识渊博，恐怕就有些言过其实了，事实上华生大夫曾经描述过福尔摩斯的学识范围，其中文学、哲学、天文学这些在当时人们认为是必备的知识项目上，福尔摩斯几乎一窍不通，其他领域的知识除了化学以外，也大都偏重实用性，或者与他的侦探工作有关的部分。甚至因为“感情作用会影响清醒的理智”，而对女性抱持不喜欢也不信任的态度。福尔摩斯就是这样一个近乎纯粹的理性人和实用主义者。对此，有人视之为怪癖，有人赞美为睿智。但想来，福尔摩斯本人应该不会认同其中的任何一种论调吧！因为没有人比他更了解他自己了。

从那以后的八年时间里，福尔摩斯和华生大夫一起居住在贝克街 221 号 B 室。这段时间所侦破的案件，记录在《赖盖特之谜》、《恐怖谷》、《四签名》、《希腊译员案》等故事中。此外，福尔摩斯还发表了《各种烟草的鉴别》、《脚印探索》和《职业对手形造成的影响》等几篇文章。

1889 年，华生大夫与摩斯坦小姐结婚后而离开贝克街，但仍经常与福尔摩斯一起办案。这一年，福尔摩斯侦破了侦破波西米亚丑闻案，并结实了来自美国的女演员艾琳·艾德勒（Irene Adler）。从某种意义上说，这位被福尔摩斯称之为“那个女人”（The Woman）的女士在一定程度上改变了福尔摩斯对女性的刻板印象。但却并没有让福尔摩斯陷入爱情之中。

1891 年，37 岁的福尔摩斯与他的宿敌莫里亚蒂教授在瑞士境内进行了决战。两人跌落瀑布后失踪。此后，就连华生大夫也认定福尔摩斯已死。不过，据福尔摩斯后来的讲述，他在坠落山谷后得救，此后乔装改扮去东方游历。三年后，返回伦敦，并设计铲除了莫里亚蒂教授的余党。此后，由于华生大夫的妻子过世，他应福尔摩斯之邀搬回贝克街 221B 居住。

1903 年，49 岁的福尔摩斯宣告退休。又过了四年，福尔摩斯离开伦敦，到塞克斯研究养蜂、享受退休后的田园生活。已经再婚的华生大夫偶尔到福尔摩斯的隐居地与他共度周末。1912 年，已经年近花甲的福尔摩斯受英国首相之邀，再度出山。花了两年多的时间，在美国、爱尔兰各地展开调查，最后一举歼灭德国间谍集团。案子结束后，福尔摩斯再度退隐。1914 年，60 岁的福尔摩斯出版《养蜂实用手册：兼论隔离蜂王的研究》。此后音讯全无。或可说，他那传奇的一生，最后以最富传奇色彩的结局谢幕了。

在此后的一个世纪中，虽然“福



尔摩斯之父”离开了我们，但是福尔摩斯的传奇却仍在延续，以文字、绘画、雕塑、戏剧、广播剧、影视剧的形式，当然还有游戏。不过，最令人印象深刻的当然还是那些在影视剧中扮演夏洛克·福尔摩斯一角的演员们。当然，他们中的每一个人几乎都是当时最杰出的演员。但如果说有一个人可以被叫做“夏洛克·福尔摩斯的化身”。那么，就非英国演员杰里米·布莱特（Jeremy Brett）莫属。

杰里米·布莱特生于1933年，自幼接受了良好的家庭教育。毕业于英国著名的贵族学校伊顿公学。为了实现自己儿时成为演员的梦想，他放弃了在牛津大学的学业，专攻表演和戏剧。进入演艺界后，杰里米·布莱特因天生俊美、高大潇洒的外形而一直被视为偶像派演员，曾与奥黛丽·赫本演过对手戏。靠着自己聪慧和勤奋努力，杰里米·布莱特在伦敦戏剧界占有了一席之地。

20世纪70年代，英国格林纳达（Granada）电视台邀请杰里米·布莱特出演福尔摩斯电视剧。考虑到饰演这个角色的高难度，杰里米·布莱特有些犹豫，并没有马上答应。一年半以后，电视台的编导再次找到他，终于说服杰里米·布莱特。

在杰里米·布莱特出演福尔摩斯之后，一位评论界人士这样评价：“直到看到JB（杰里米·布莱特的昵称）在福尔摩斯中的出色表演，我才意识到他是个如此好的演员。他的演技如此完美精湛，可以娴熟地处理如此多不同的角色（指福尔摩斯乔装改扮的不同扮相）。回头去看他从前的作品，不是因为他的功力不够没有演好其他类型的角色，而是因为他太适合贵族绅士了，即便是出演杀手也带着王子般的冷峻高贵，以至于人们简直不愿意给他出演别的类型角色的机会……看到福尔摩斯才意识到他的才华是如此被低估，这个角色和他以往演出的类型是如此不同，我简直不敢相信那就是JB。”

本着“Do The Doyle”（“忠于道尔”）的精神，杰里米·布莱特努力的诠释着他心中的那个睿智、果敢而又不是绅士风度的福尔摩斯。他修长的身材，犀利的眼神，鹰钩鼻，坚毅的下巴，加上长期舞台生涯练就的优雅的肢体语言，让众多影迷眼前一亮，不由的发出了“这就是福尔摩斯”的感叹。在忠实原著的同时，杰里米·布莱特更发掘了福尔摩斯个性深处的人性温暖，加上演绎得恰倒好处的福尔摩斯的刻薄尖酸，恃才自傲的小缺点，赋予了冷静犀利的大侦探迷人的个性魅力。

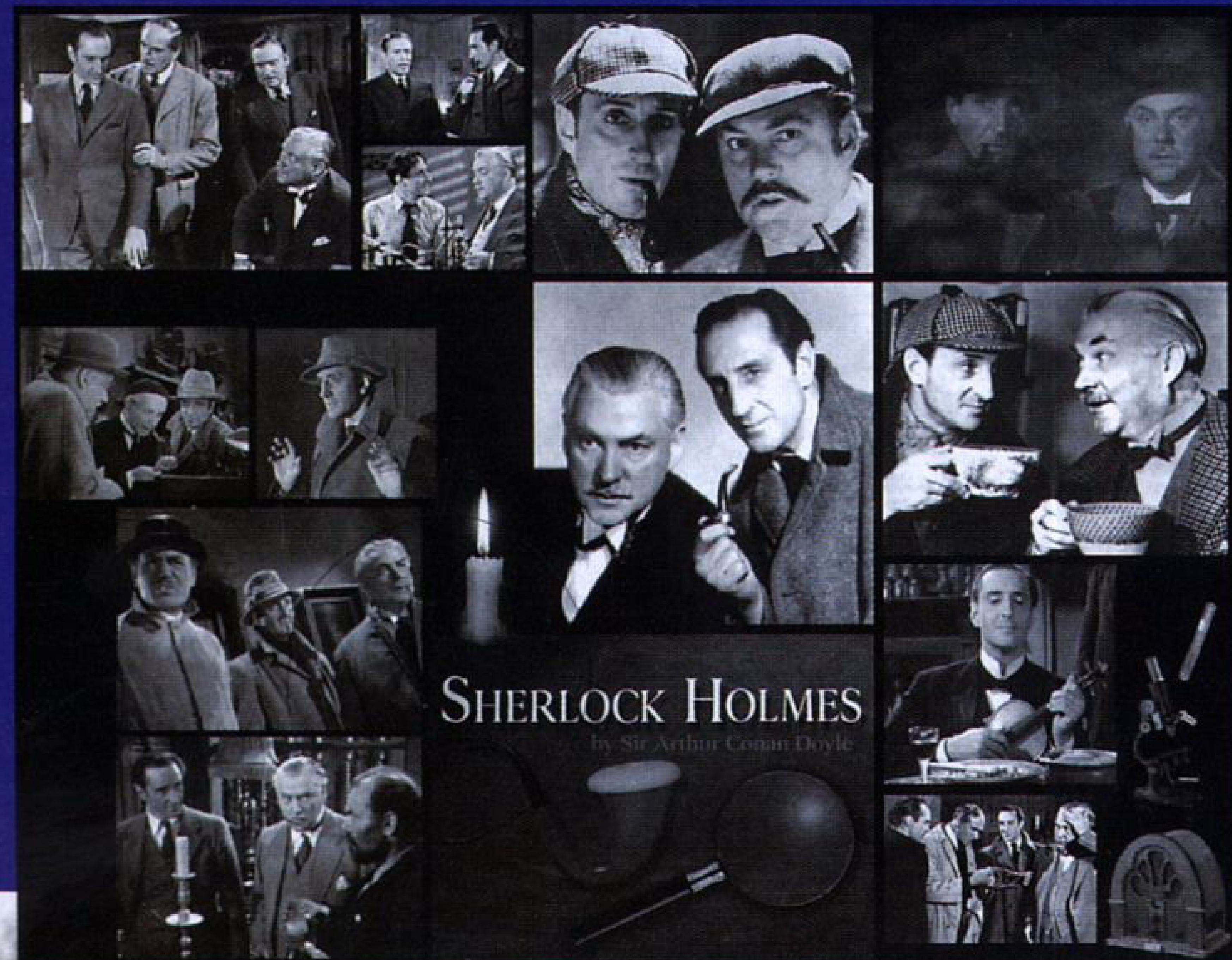
当然，这部剧集的成功，除了杰里米·布莱特，也应该归功于格林纳达电视台制作团队的共同努力。此后的20年间，这部剧集在欧美各国电视台播出，并被译制成了多国语言。其中，共33集的普通话版于1987年前后在国内播出，同样反响热烈。

1995年，62岁的杰里米·布莱特溘然长逝，令众多影迷扼腕叹息。英国广播公司（BBC）在播出关于杰里米·布莱特去世的新闻，以华生大夫在《最后一案》里的语句开篇：“我怀着沉痛的心情，提笔写下这些最后的话，记下我朋友夏洛克·福尔摩斯独一无二的天才。”在葬礼上，他多年的好友兼银幕搭档，“华生大夫”爱德华·哈德维克(Edward Hardwicke)致辞。小提琴手演奏出《莱辛巴赫瀑布》（《最后一案》的主题曲），这或许是对杰里米·布莱特最好的纪念。



城市原罪：侦探文化的起源与兴盛

毫无疑问，柯南·道尔和他创作的夏洛克·福尔摩斯的传奇故事开启了一个新的时代，一个侦探小说与侦探文化的时代。但正如很多人所知道的那样，柯南·道尔不是第一个写侦探故事的人，夏洛克·福尔摩斯也不是第一个为人敬仰的名侦探。目前，学界较为一致的看法是认为，美国作家埃德加·爱伦·坡（Edgar Allan Poe）于19世纪40年代创作的《莫格街谋杀案》（The Murders in the Rue Morgue）是西方现代侦探小说的源头。就连柯南·道尔本人也深受爱·伦坡的影响，他所创作的《工程师的拇指》（The Engineer's Thumb）几乎就是爱·伦坡的《深坑与摆锤》（The Pitand the Pendulum）的翻版，也可以看做是向前辈大师的致敬之作。而夏洛克·福尔摩斯最引以为豪的“顾问侦探”这一行也是出自《莫格街谋杀案》，其中的主人公奥古斯特·杜宾先生便是一位福尔摩斯式的超级侦探，具有高超的推理能力，能够智取罪犯，并让蠢笨的警探出尽洋相，而且即便不亲临现场也能通过新闻报道和关系人的陈述找出破案的关键。更为重要的是，《莫格街谋杀案》及其姊妹作确立了侦探小说诸如谜团、侦探、层层解密等基本要素，为后世的侦探小说作者所效法。然而，耐人寻味的是，最终是柯南·道尔笔下的夏洛克·福尔摩斯，而不是爱伦·坡笔下奥古斯特·杜宾成为了“大侦探”的代名词，这又是为什么呢？



仅就作家个人的因素来说，数量无疑是一个重要的参考指标。爱伦·坡在创作《莫格街谋杀案》及其姊妹作的时候，已经是其创作生涯的晚期。而且，对于被尊为“美国恐怖小说三杰”之首的爱伦·坡，他的侦探小说中仍留有恐怖小说的印记，就以《莫格街谋杀案》为例，当故事落幕的时候，犯下骇人罪行的“凶手”竟然是一只手拿剃刀的大猩猩。对于侦探小说而言，这样的结局似乎过于匪夷所思了——不过柯南·道尔在《四签名》中让一个来自东方、会使用吹管镖的小个子土著人充当帮凶的角色，似乎也未见得高明许多。与此相对应的是，柯南·道尔开始写作福尔摩斯系列故事的时候正值青年，此后几乎用去了他绝大部分的艺术生命

Theatre Royal
Lessee and Manager Mr. J. C. WILLIAMSON.
SHERLOCK HOLMES IN HOBART
FOR FOUR NIGHTS ONLY.
Mr. CUYLER HASTINGS AS THE GREAT DETECTIVE
MONDAY, DEC 15, 1902
Will be presented for the first time in Hobart the most important Dramatic Novelty of recent years, WILLIAM GILLETTE'S Remarkable Realisation of CONAN DOYLE'S Famous Creation.
An Enthrallingly Powerful and Intensely Interesting Play.
being a hitherto unpublished episode in the career of the great detective, produced by Wm. Gillette, at the Lyceum Theatre, London with enormous success in September.
Mr. Cuyler Hastings and J. C. Williamson's New English Dramatic Co.
Prices as Usual.

来尽心雕琢夏洛克·福尔摩斯这个传奇侦探的形象。而层出不穷的侦探故事，让夏洛克·福尔摩斯随他的读者们一起成长，一起年华老去，直至最终消失在英国乡间的恬静之中，足以让许多人误以为他是曾经真实存在过的。这份真实的存在感，便是福尔摩斯的魅力与活力的来源。

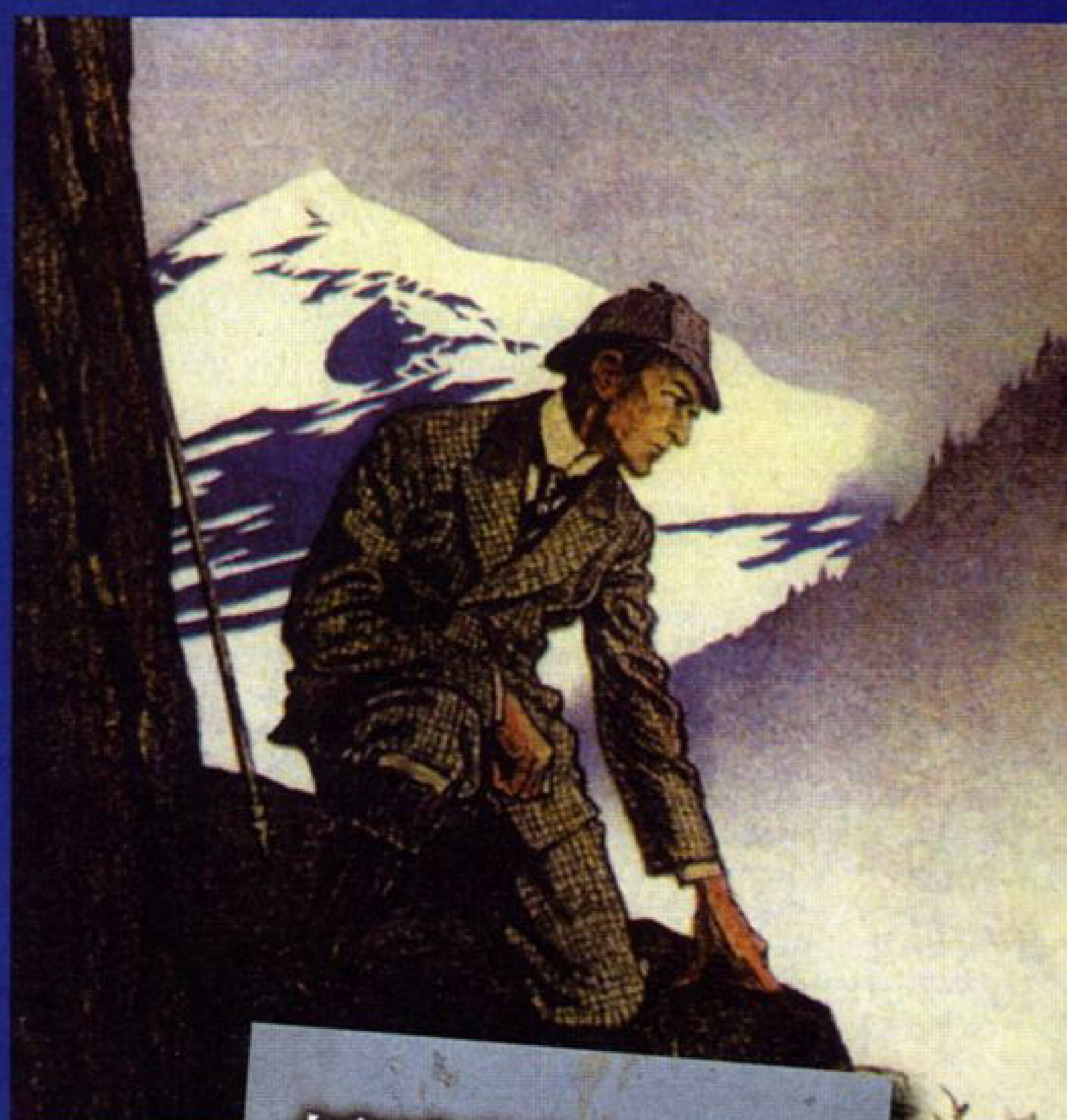
除去个人因素，更具决定性的是文学与社会生活之间的隐形关联。侦探小说无疑是现代都市生活和印刷资本主义合谋的产物。当19世纪的英国和整个欧洲正在产业革命的大潮中蹒跚前行，传统社会田园牧歌式生活途径被轰隆巨响的城市工业文明所取代，帝国的殖民领地遍布全世界，向本土不断输送了各种各样的原材料和人们此前闻所未闻的奇珍异宝。与此同时，激烈的社会变革，把那个时代的每一个人都抛进漩涡之中，毫不留情地将其分入“胜者组”和“败者组”。于是，暴发户们在老贵族的白眼和轻蔑声中堂而皇之地穿上华服，挤入原本只属于上流社会的社交圈，肆意地挥霍着他们的财富。而那些一文不名的无产者，被压在社会的最底层，每天为生计而奔波，过着朝不保夕的日子。肆虐的瘟疫和绝望的情绪如幽灵般在城市的贫民区蔓延，没人知道何时能得到救赎。于是，终于有人因为这样或那样的原因选择铤而走险，极端者甚至以犯罪和杀人为乐。与此相对应的是，当权者无法从根本上变革社会制度以消除产生犯罪的社会根源，却借助日新月异的科学技术（如照相术、指纹识别等）和编织绵密的社会组织（如建立户籍制度和警察体系等）来对抗日益增加的城市犯罪，从而使犯罪与反犯罪具有了空前的技术含量，成为一门货真价实的科学。而同样获益于城市社会蓬勃发展的报业资本家们也很快发现，犯罪与凶杀的新闻，与政治新闻一样能够抓住读者的眼球，带动发行量上升，却不必承担得罪权贵的风险。于是，当时报纸编辑手法就是以社论放上各种关于科学发现的或是充满道德意味的警示语，同时，新闻报道方面尽其所能的刊登各种犯罪或是社会八卦新闻，用来激发和满足源自人们内心深处或是来自人性阴暗面的意淫和窥视欲。当然，能够吊起读者胃口的罪案并不是每天都会发生，而对于需要定期发行才能保证赢利的报纸来说，描写犯罪的连载小说就成为了最适合的替代品。柯南·道尔和他笔下的福尔摩斯就诞生在这样一个需要都市传说和超级神探时代。而后来的事实也表明，无论是柯南·道尔或是福尔摩斯都无愧于他们的时代——尽管那不是个完美的时代，却给我们留下了最值得珍视的遗产。

从某种意义上说，夏洛克·福尔摩斯是个怪人，而这种“怪”其实就是一种以艺术语言建构的现代性，他依循现代科学的原理，如同柯南·道尔在小说中所强调的，“侦探是一门精确地科学”，在他的工具箱里满是科学的印记，例如实验室、百科全书、照片等等，这些工具促成了他的科学办案。但福尔摩斯却又是一个典型的英国中产阶级，尽管时常透露出一些玩世不恭的态度，但骨子里却是一个坚定地保守派和爱国者。无论他的主观动机为何，他总是不断地扮演秩序维护者的角色，并且乐于为国家效劳。在这一点上，足见柯南·道尔起码是在潜意识中极力要把福尔摩斯塑造成一个值得信赖的英国绅士。

可如果把福尔摩斯放在天平的一段，而要找一个几乎与他同时代的能够与之相平衡的角色的话，那么就非法国作家莫里斯·勒布朗（Maurice Leblanc）笔下的“侠盗”亚森·罗宾（Arsene Lupin）莫属。勒布朗笔下的亚森·罗宾一个劫富济贫、仗义行侠的大盗。他从不对寻常百姓下手，而是专门作弄豪门贵胄与无能的警探，并敢于为百姓伸张正义。他神出鬼没让警方束手无策。更让人瞠目结舌的是，亚森·罗宾后来经摇身一变成为警官，最后还当上了法国的警察厅长。亚森·罗宾作为一个艺术形象无疑是法兰西民族崇尚浪漫与自由的民族性格的集中体现。但是，作为一个与夏洛克·福尔摩斯齐名的侦探小说主角，亚森·罗宾却又代表着截然相反的价值取向。他是一个地道的反对派，甚至是一个无政府主义者，以一己之力对抗国家机器和整个社会的不公不义，用形式上的“犯罪”来表现庶民的胜利，体现出时代精神的另外一面。

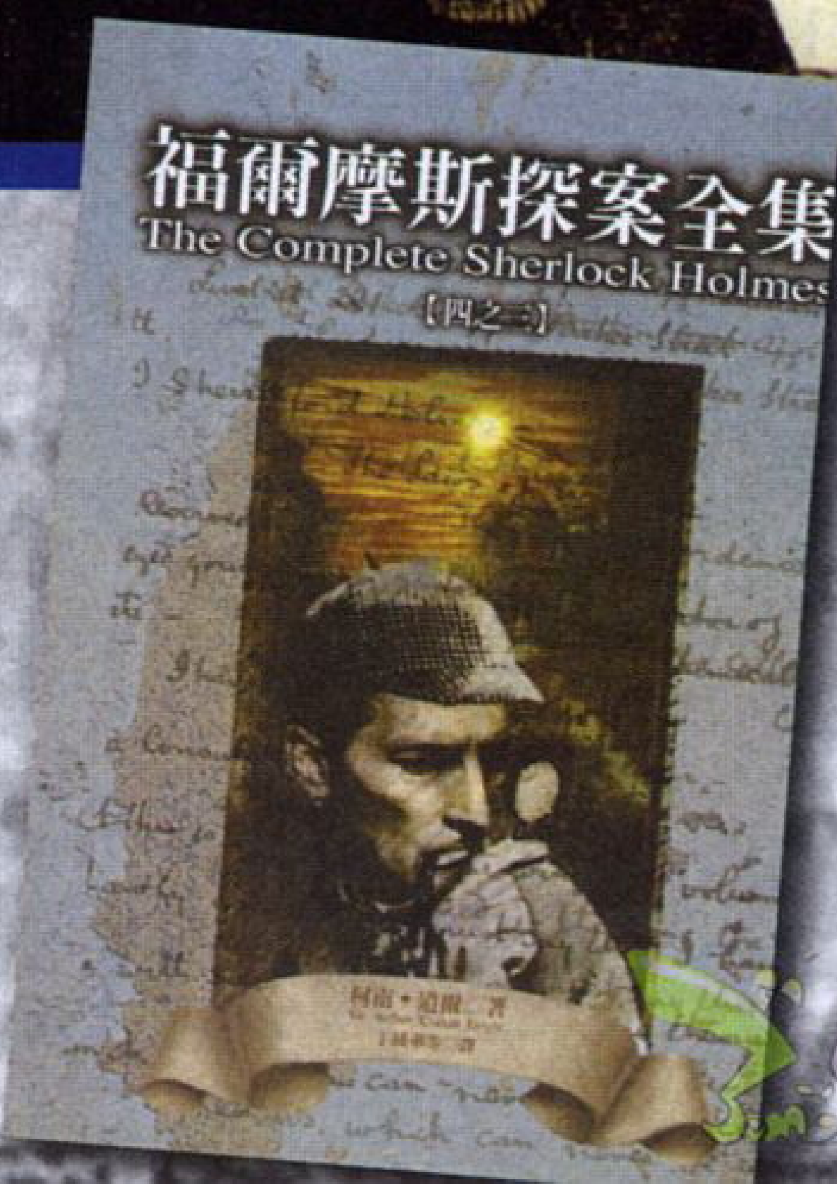
有趣的是，莫里斯·勒布朗曾经试图让当时最著名的侦探夏洛克·福尔摩斯和最杰出的侠盗亚森·罗宾正面对决。在《侠盗与名侦探》的连载中，勒布朗描写了亚森·罗宾与一名叫做“Sherlock Holmes”的侦探斗智斗勇。但之后就受到柯南·道尔的抗议，于是在单行本发行之时就将故事中描写的侦探的名字改成“Herlock Sholmes”，还有华生（Watson）也被改成威尔森（Wilson），贝克街221B（Baker Street 221B）改成帕克街219（Parker Street 219）。但明眼人仍然能一眼看出作者的真实意图。而此后，“名侦探VS侠盗”也成为了最常见的侦探小说模式之一。

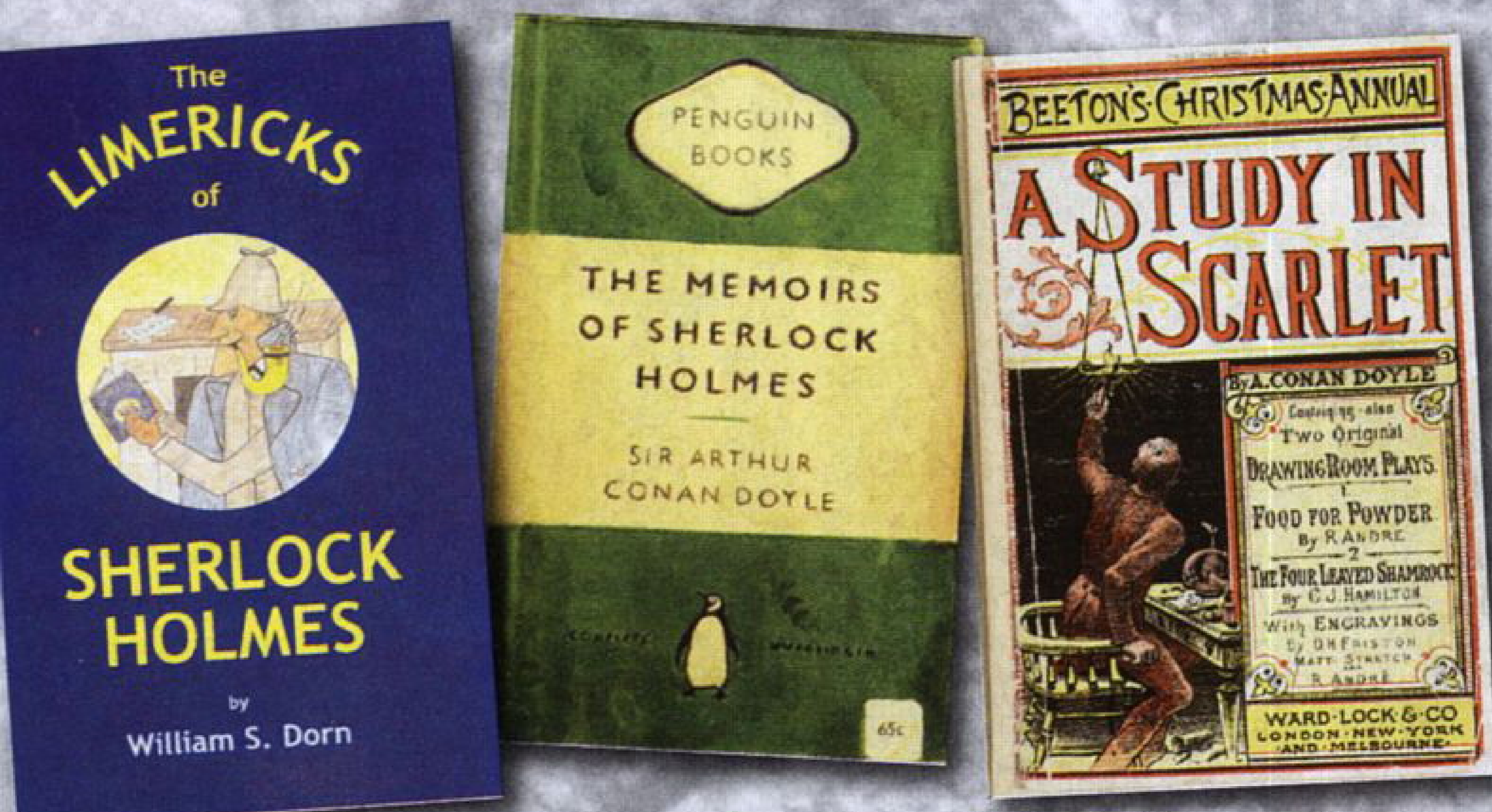
继柯南·道尔之后，被誉为二十世纪的“侦探小说女王”的阿加莎·克里斯蒂（Agatha Christie）接下了英式侦探小说的领军大旗，创造出了小人物侦探的代表“埃居尔·波罗”。阿加莎·克里斯蒂一生共创作了70多部侦探小说，其中最为人们所熟知的便是《东方快车谋杀案》、《尼罗河上的惨案》、《阳光下的罪恶》等。她的作品先后被译成103种文字，在157个国家出版，总印量仅次于《圣经》，并与《圣经》、《莎士比亚戏剧集》同列世界畅销书前三名。更为重要的是，阿加莎·克里斯蒂让侦探小说摆脱了“二流文学”的刻板印象，正式步入主流文学的殿堂。而这也正是时代变迁的一个佐证——与其说是侦探小说已经达到了主流文学的水准，不如说读者侦探小说长大的一代人已经把侦探小说当做了主流，并亲手把它抬进了文学的殿堂。



福尔摩斯的亚洲影响力

英国人柯南·道尔创造了福尔摩斯，但英国的福尔摩斯在工业革命的巨浪推动下迅速的成为了“世界的福尔摩斯”。有趣的是，当福尔摩斯和他所代表的侦探文化进入不同的国度时，译介者、评论家、出版商和普通读者都不约而同地用当地的历史文化传统和当时流行的社会思潮对其进行崭新的诠释和包装，从而让原本“单纯”的福尔摩斯有了不同的面相。这其中，尤其值得玩味的便是福尔摩斯在两个亚洲邻国——中国与日本之间所遭受的相同与不同的境遇——“我猜到了这开头，可是我猜不着这结局！”





福尔摩斯和西方侦探小说在日本的流行同样得益于明治维新后，日本本土印刷资本主义的繁盛，但在对福尔摩斯的译介过程中，利益相关者们的动机却并非只是单纯的经济效益驱动，同时包含着政治改革立场，或以当时的说法称为“文明开化”。这在现在看来实在是让人感到不可思议，但那时的日本社会，尽管高唱效法西方，甚至要“脱亚入欧”，但实际上却是明治政府打着“殖产兴业”、“富国强兵”的旗号，不停的消耗民力，但国家的状况却未见多少改观，而民权不张，官吏贪酷，政坛丑闻不断，更让正在逐渐凝聚起来的新兴市民阶层感到失望和无奈。但是，“新闻纸”上那些来自欧美异邦的侦探故事却似乎包含了国富民强、科学办案和司法公正的想像。这些正是当时的读者们在内心深处最渴望的东西。这也是作家与出版商合谋的基础，而产出的结果就是日本本土的推理（侦探）小说。

谈到日本的推理小说，就不能不说到黑岩泪香，尽管他并不是译介或是创作侦探小说的“日本第一人”，但却是让侦探小说走向本土化的关键推手。不可否认，他的相当一部分作品是所谓的“译著”，也就是将外国侦探小说中的场景搬到日本，并用日本人替代原作中的人物，几乎就是变相抄袭。但以当时来说，黑岩泪香的作品文笔明快，故事情节引人入胜，很受当时读者的欢迎。1889年(明治22年)，黑岩泪香在《小说馆》上发表了侦探小说《无惨》（直译为“悲惨”），小说讲述了一对居住于日本的中国兄弟与曾堕入风尘的中国女子之间因爱生恨的情杀故事。文中作者安排了依靠经验办案的老警探与讲求科学的新式侦探之间的破案竞技，结果不言而喻。而故事中破散出的殖民主义气息，即呼应了传统西方侦探小说中的殖民情愫，也投射出一个正在迈向军国主义国家的国民在心态上微妙变化。但不管怎样，黑岩泪香无疑是日式推理小说的启蒙者和奠基人，他的作品充当了孕育大师的子宫。日后，无论是创造了“日本福尔摩斯”明智小五郎的江户川乱步、还是造就了“怪探”金田一耕助的横沟正史，亦或是被尊为社会推理派泰斗的松本清张，以致于此前或此后的无数追随者，他们的源点无疑就是那些撒发着铅字和油墨味道的“译著”小册子。

在中国，对福尔摩斯的译介，同样有着超然于小说之上的社会启蒙意涵。而且，近代中国对于福尔摩斯小说的偏好较之其他西方小说更甚。从清末大思想家梁启超在维新派报纸《时务报》上刊载福尔摩斯小说的译本开始。清末民初，翻译福尔摩斯系列小说成为一股风潮，既有文言又有白话译本，而且每有译本问世必成畅销书。然而，侦探小说的风靡，却与始作俑者们初衷大相径庭。须知，较之明治维新后的日本，提出“欲改良群治，必自小说界革命开始；欲新民，必自新小说始”的中国知识分子所面对是更加羸弱的国势、更加黑暗的社会现状和更加难以预料的未来。于是，当革命的激情逐渐散去之后，作为启蒙工具的侦探小说就如同残存在沪上滩头中的风花雪月间的一瞥冷色，仅仅是略作装饰的存在而已。程小青的《霍桑探案》是民国版的“福尔摩斯探案”，但霍桑并不如福尔摩斯般有着英伦风味的绅士派头，却常常在抽丝剥茧寻找真相的过程中，显露出莫名的沉重与无力感，似乎是那个时代人们普遍精神状态的写照。相比之下，孙了红笔下的国产“亚森·罗宾”侠盗鲁平虽身为大盗却更热衷于破案，每次施展空空妙手之际，总是会遇到一桩桩奇案，于是大多时间有成为了足智多谋、神机妙算的业余侦探。中国的福尔摩斯——霍桑，中国的亚森·罗宾——鲁平，与其说他们如同福尔摩斯和亚森·罗宾一样站在社会天平两端，不如说他们是混迹在当时号称“远东第一大都会”的上海滩上略显突兀的存在罢了，与李善基（还珠楼主）笔下的蜀山群侠、张恨水笔下的风花雪月似乎并无本质的区别。于是，当新时代的洪流把大都市里众多痴迷小说的有闲阶级转变为光荣的劳动者之后，包括侦探小说在内的所有通俗文学就失去了存在的正当性，被一股脑的丢进故纸堆里。





后记

夏洛克·福尔摩斯“生活”的维多利亚时代早已成为历史。今天，刑侦科学的发展也已经让“演绎法”显得不那么神乎其技。但今天的我们仍旧喜欢读福尔摩斯的故事，看以他为主角的影视剧，玩以他为主角的游戏，谈论与福尔摩斯有关的历史。事实上，福尔摩斯已经成为了一个文化符号，蕴含着从我们的内心深处想要得到的东西。因此，福尔摩斯是不朽的，只要这个世界上还有扑朔迷离的悬案，福尔摩斯就是我们心中永远的“名侦探”！

没有什么可以阻挡（续）





埃泰尔悄无声息的从高台上一跃而下，穿过熙熙攘攘的人流，锐利的目光紧盯着前方不远处的猎物：一名正对手下颐指气使的军官。此时，刺客要做的事情变得异乎寻常的简单——在众目睽睽之下杀死他，并潇洒的全身而退。显然，上述惊险的一幕只存在于次世代的游戏作品中，但是回到现实，埃泰尔坚持的“信条”却以另一种形式贯穿游戏开发始终。在上期的文章里，我们揭示了开发团队的勇气、智慧与个性，但有时，它们也会转化为鲁莽、自大和散漫，界定两者之间的差别，恰恰是一个更基本的环节：职业精神。事实上，不仅限于领导者或开发者个体，整个制作团队都应具备相应的职业素养。对于“职业精神”，我们可以将它简单归纳为“做好自己的本职工作”，但遵循这一点，并不意味着你会成为纵横游戏业的“刺客”，很大程度上，“营造一个可持续性发展的职业生涯”，才是游戏开发者们追求的终极目标。尤为重要的是，虽然“职业精神”一词频繁出现在竞技体育领域，但事实上，游戏产业缔造的种种辉煌，无一不与它息息相关。



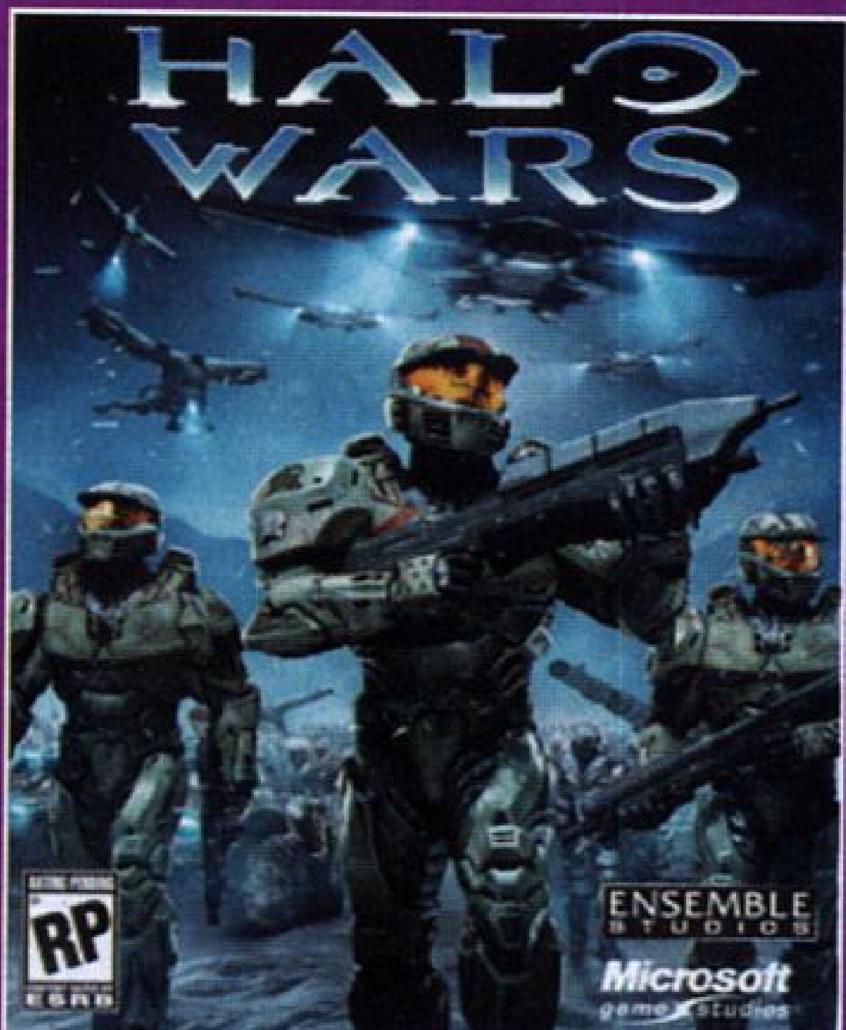
传统管理学往往认为，人很难积极、主动的工作，会去偷懒，人的工作动机在于生存或是害怕受到惩罚，所以各种硬性提高工作效率或加强控制的管理手段层出不穷。然而，对游戏开发而言，景象却大有不同，因为这一工作本身并非重复、机械式的劳动，而是凝聚了大量个体的创造性思维。人不是简单的机器，人有感情，自主性及强烈的成就和权力动机，像《古墓丽影》、《生化奇兵》这样的经典游戏，绝不可能是依靠精密的流水线或严苛的管理规章才得以诞生的。在竞技体育领域，C 罗以标王身价转会皇马，马尔蒂尼的光荣退役，都可以从不同侧面展现“职业素养”。同样的，当一家风光无限的游戏制作组突然获知自己将被解散的命运时，是如何避免最后一作的品质呈现自由落体运动？当制作人与开发组成员交恶，一度剑拔弩张时，又是如何迎来一个皆大欢喜的结局？谈及开发团队应有的职业精神，顽皮狗总裁伊万 · 威尔斯强调说：“每个人都希望成功，做出贡献，因此要让每一名员工都能够了解正在做的事情，以及为什么这样做，怎样实现目标。重要的是，作为团队的一分子，你愿意为此不懈努力。”

文 Delphi 编 星夜 美编 NINA

光环战争

制作公司：Ensemble Studios
游戏平台：X360
发行日期：2009 年 3 月 3 日
开发成员：55 人
开发时间：3 年
开发预算：1000 万美元
代码长度：未知

十年一轮回，1995 年成立的 Ensemble Studios 再次站在了游戏发展史的关键节点之上，就像过去十年，他们成功的将《帝国时代》系列打造成即时战略游戏的代名词，取得了累积 2000 万套的惊人销量。这一次，他们又获得了定义次世代 RTS 的难得机遇：将《光环》搬上即时战略的舞台。然而造化弄人，当整个团队投入到热火朝天的开发工作时，2008 年 9 月，母公司微软宣布将关闭 Ensemble Studios，《光环战争》成为了这家雄心勃勃的游戏制作组的绝唱。公司创始人 Bruce Shelley 此前曾不无骄傲的表示：当年创造《帝国时代 1》的开发成员，至今仍有 60% 的人留在 Ensemble Studios 工作。也正因为如此，再没有比公司无疾而终，更能伤害这群工作勤奋、关系紧密的人们了。当沮丧和恐慌情绪蔓延时，整个开发团队却并未深陷泥沼，而是交出了一份出人意料的精彩答卷。





《光环战争》的部分开发成员。

正确的事情

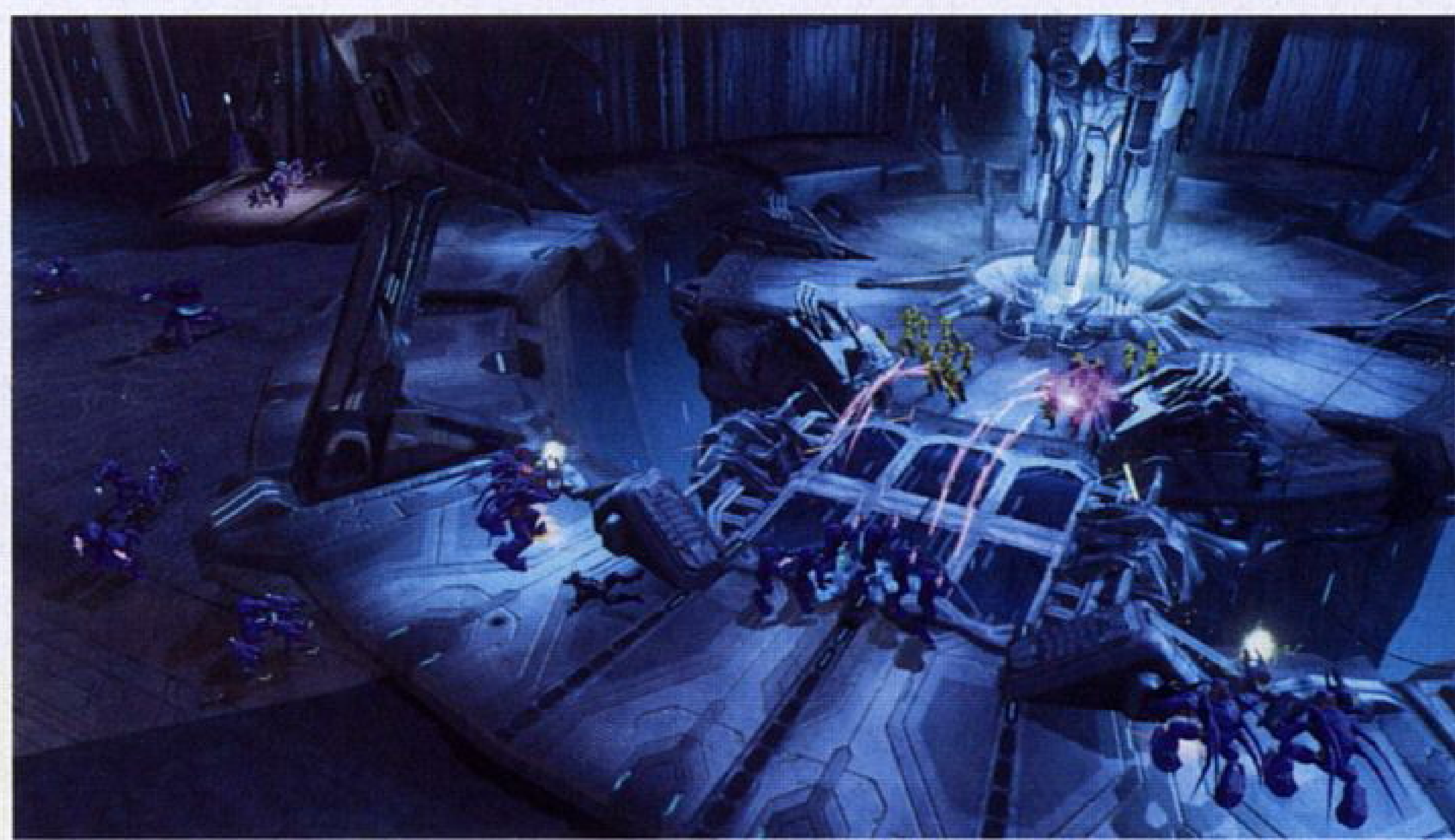
《光环战争》的开发时间长达4年，制作组花费了一年时间，专注于概念构思和寻求最佳的操控解决方案，此后三年则进入产品的实际开发阶段。Ensemble Studios接手这个项目后，面临的核心问题是：怎样吸引《光环》爱好者玩一款即时战略游戏，又如何促使即时战略游戏的玩家尝试一款光环游戏。他们认为“《光环》系列”最出色的部分：是真正震撼人心的战斗体验，基本系统和单位设计反而不需要与传统即时战略游戏拉开太大的距离。在游戏测试阶段，他们招募了大量业余测试人员，其中一些是《光环》爱好者，也有从未接触过《光环》的玩家，甚至一些人没有次世代主机。这个过程中得到的反馈非常有趣，比如《光环》的铁杆爱好者特别喜欢投掷手雷，以至于他们强烈要求增加一键投雷的设定。而那些以往没有玩过《光环》的玩家，对游戏史诗般的故事愈发着迷，希望增加相关背景介绍，于是制作组特意设立了资料库性质的“光环编年史”。

必须承认，手柄在应付RTS类型游戏时总有些力不从心，这意味着制作组必须在系统上进行有效扬弃。一方面他们简化了游戏的资源采集，当玩家建造补给平台后，就不需要再担心经济问题了。而另一方面，基地升级系统却很复杂，让玩家拥有了丰富的战略选择。Ensemble Studios的老到还体现在细节上，比如当玩家圈选多类型部队后，整个部队的移动速度将以其中最慢的单位为准，这意味着即使玩家拥有众多高级兵种，依然需要提升初级步兵的加速技能，不但促使玩家专注于战场战斗，而且要求充分发挥每一种部队的特点。《光环战争》拥有令人惊叹的CG动画，在部队大规模交战时，桢数稳定，画面流畅。尤其值得称道的是，开发团队出色的还原了光环系列的经典角色与单位，以疣猪号为例，尽管随着视角和游戏类型的显著变化，它的跳跃幅度是《光环》中的三倍，移动速度变为四倍，比例也有所差异，但即便如此，光环迷们还是一眼就能认出来。

《光环战争》新颖的操作设定，充分展现了Ensemble Studios制作RTS游戏的深厚功力。与主要竞争对手EA洛杉矶的《命令与征服3》相比，《光环战争》几乎没有组合键，依靠游戏出色的AI判定，单一按键就能实现众多复杂操作。比如战斗动作只需要两个按键，分别负责普通和特殊攻击。十字键主要用来切换地图位置，体现了制作组的独具匠心之处，左键用来在基地内快速移动，右键是查看热点区域，上键可以帮助玩家快速到达英雄单位所处的位置，而下键则负责不同区域部队间的切换。当玩家进行多线作战，并需要对不同单位下达命令时，这一精妙设定将带给玩家极大的便利。在《光环战争》开发工作进行的顺风顺水时，Ensemble Studios自己的命运却急转直下，有关其将被关闭的传闻甚嚣其上，这一事件所破坏的，首当其冲就是公司的执行文化，人心惶惶的员工私下里开始寻找新的工作，人心涣散的结果，让每个部门都陷入动荡，每个人都欠缺工作状态。

在这种情况下，团队领袖人物的作用就变得愈发重要了。不要抱怨时事不好，这样反而会让员工认为目前的状况超出了公司的可控范围。此时，开诚布公往往能激发更大的战斗力，不管公司状况是好是坏，都要坦白告诉员工，如果公司被关闭不可避免，那么就要明确告诉所有人为什么会发生这样的事情，以及公司将准备怎样的应对方案。当微软正式确认关闭Ensemble Studios事宜后，团队主管Bruce Shelley立即召开会议，在坦承坏消息的同时，他强调“《光环战争》固然是Ensemble Studios的终点，但也是我们每个人职业生涯的新起点。”参与《光环战争》的开发是游戏从业者们梦寐以求的机会，而现在遭遇的艰难挑战，无疑是对他们职业水准的一次绝佳考验。随后，公司管理层频繁与团队成员交流，了解大家的疑虑，定期开会讨论，并对员工就业提供力所能及的支持与帮助。

Ensemble Studios陆续出台了三项有力政策，其一，在非工作时间邀请资深创业顾问为员工授课，并为部分员工在微软游戏部门寻找新的工作机会。其二，对于决定创业的员工，Ensemble Studios为他们牵线搭桥，同微软展开洽谈合作。最后，即使一些很少参与《光环战争》实际开发的员工，依然被列入游戏最终的制作名单，显然，这将有助于他们找到满意的工作。这些充满人性化、符合利益诉求的的安排，迅速稳定了员工士气，促使游戏开发重新走上了正轨。可以说，Ensemble Studios多年来的成功，得益于开发团队始终保持着顺畅的沟通。Bruce Shelley深有感触地说到：“在我们这里，不管职位大小或工作时间长短，你都可以畅所欲言，提出自己的看法。作为管理者，如果我们无法给出清晰的答案，那说明一定有地方存在问题。”



错误的事情

战役模式不能使用星盟阵营，虫族也只是在战役中亮相，无法在联机对战中选择，只有两个种族的单调设定，显然与当前即时战略游戏多阵营的潮流背道而驰。不过游戏大手笔的支持Live 3VS3对战，收集骷髅头、黑匣子解开成就、特殊能力和光环编年史的设定都非常出彩。《光环战争》真正的遗憾之处在于，它是一部原汁原味的光环游戏，但是Ensemble Studios所做的种种努力与革新，并未推动次世代RTS更上一层楼。客观地说，在游戏开发中后期，他们已经没有足够的时间和心气去实现这一点了。当然，我们可以将之归咎为微软过早宣布关闭Ensemble Studios的消息，对开发工作造成了消极影响。在今年E3展上，微软游戏部门主管Shane Kim透露，Ensemble Studios与微软试图打造的以Project Natal为核心的新战略并不合拍，这是他们“痛下杀手”的主要原因。

“这就像走进电梯，遇到了一位和你一起工作的同事，但你之前从未见过他。”Bruce Shelley如此形容后期Ensemble Studios的工作氛围。随着公司人员规模扩大到75人，开发团队逐渐变得反应迟钝和臃肿，不少老员工怀念过去的日子，那时团队规模很小，大家志趣相投，很容易在关键问题上达成一致。但现在这样的状态已经很少出现，工作中的争论经常变得无休无止，最后只能由主管出面做出裁决。Ensemble Studios并不希望被外界视为一家只会做即时战略的游戏公司，因此，他们秘密筹划了多款非RTS的研发项目，包括《光环》主题的网络游戏以及卡通风格动作游戏《Agent》。然而，这些作品因为各方面原因并未制作完成，Ensemble Studios在其他游戏领域的尝试，反而稀释了自身鲜明的特点，这或许就是不少中小型游戏开发商都会经历的成长中的烦恼。

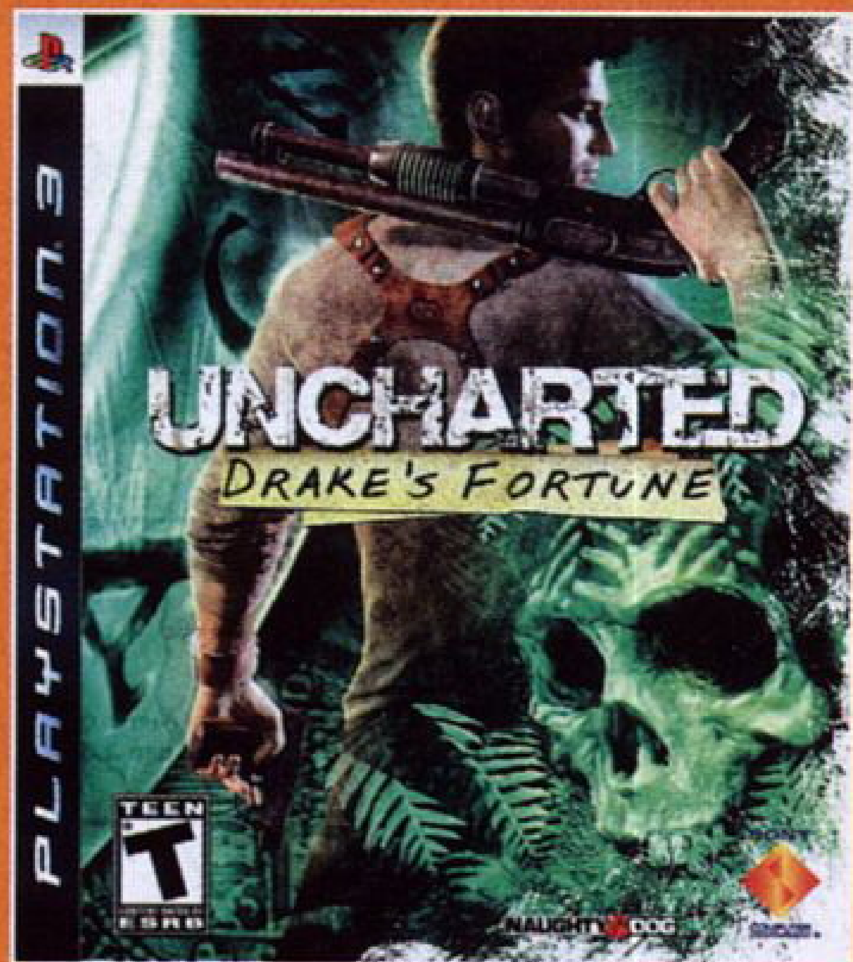


▲Ensemble Studios主管Bruce Shelley。

开发总结：《光环战争》发售后，全球首月销量超过了百万套，Metacritic综合媒体评分为82分，这样的成绩足以让Ensemble Studios上下感到宽慰。得益于Ensemble Studios在公司关闭前采取的正确应对策略，开发成员的职业生涯并未受到不利影响，流淌着Ensemble Studios血脉的Bonfire Studios、Robot Entertainment、Newtoy和Windstorm Studios纷纷建立，其中Robot Entertainment将同微软展开合作，继续为《光环战争》提供技术和内容支持。

未知海域 德雷克的宝藏

制作公司：Naughty Dog
游戏平台：PS3
发行日期：2007 年 11 月 19 日
开发成员：70 人
开发时间：3 年
开发预算：1000 万美元
代码长度：约 150 万行




■顽皮狗的办公园区。

当你全身被河水浸湿，如何还能保持兴高采烈的心情？那就玩玩《未知海域》吧。游戏主人公德雷克的衣服褶皱会随着各种动作而自然变化，经过瀑布冲刷而浸湿的衣裳，还会慢慢被风自然吹干。作为顽皮狗制作组历史上规模最大、内容最复杂的游戏项目，《未知海域》不仅为玩家献上了一道视觉盛宴，还以精湛的品质领衔PS3 初期的游戏阵容。IGN 的游戏编辑曾感叹说："玩家尚不知晓 PS3 游戏的顶点，但顽皮狗会帮助他们看到。"从根本上而言，《未知海域》就是顽皮狗超强的制作能力与背后过硬的创新文化的结晶，但两者的结合却并非易事。毫无疑问，顽皮狗拥有强悍的开发技术，但在游戏制作过程中，他们往往还需要更加强悍的意志，去面对种种痛苦的抉择与艰难的挑战。

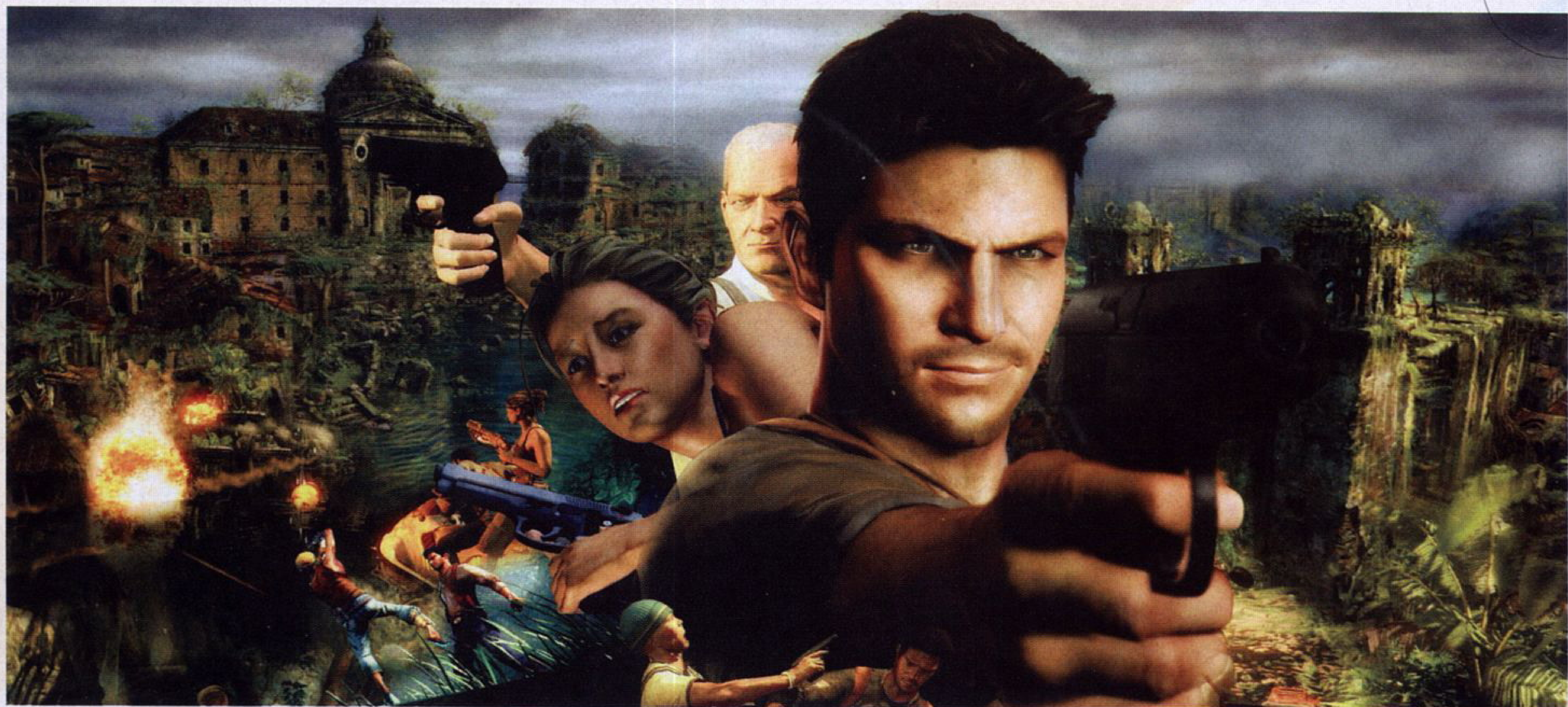
正确的事情

2004 年，当顽皮狗正式启动 PS3 游戏开发计划时，一道二选一的选择题困扰着整个开发团队：是制作曾让顽皮狗风光无限的《杰克与达斯特》系列的正统续作，还是一部风格更加成人化，拥有逼真视觉效果的原创新作？前者，顽皮狗驾轻就熟，而后者，机遇的背后蕴含着难以预料的风险。

最终，他们选择了《未知海域》，不仅出于好胜心，而且在 PS3 初期游戏阵容中确实需要这样一款扛鼎之作。顽皮狗总裁伊万 · 威尔斯对此评论道："没有人的梦想是被动的，不能等着别人给你推动力，要自己推动自己向前，（顽皮狗）就是一直这么做的。"开发团队首先确立了轻松、幽默、令人愉悦的游戏风格，并在此基础上规划具体设计与开发方向。他们在前期投入了大量时间和精力用于引擎、渲染技术和开发工具的研究，甚至超出了项目本身的需要。直接后果是开发工作因此变得有些拖沓，整个团队都承受着巨大的压力。

顽皮狗此举并非好大喜功，恰恰是他们的应尽之责。作为索尼在欧美地区主要的技术支持团队，顽皮狗不仅要向其他合作伙伴分享技术，提升一、二方游戏的开发效率，还要创造出能够真正激发 PS3 硬件机能的图像引擎。几乎一切都要从头开始，顽皮狗重新制作了大部分开发工具，比如资源管理系统，图形用户界面工具等。在游戏大多数场景中，他们会同时使用多个渲染引擎，分别聚焦游戏世界的不同部分，比如粒子效果，贴图等，游戏中清澈见底的河水，不但具有逼真的光学表现与折射效果，甚至完全符合水应具有的物理特性。在《未知海域》美轮美奂的画面背后，凝聚着整个开发团队夜以继日的无私付出与勤奋工作。不过在顽皮狗工作，并非意味着时刻要与加班或熬夜相伴，总裁威尔斯不无幽默地表示："不会睡觉的人通常都不会工作。"公司非常注重员工的身体健康和工作状态，每天保持锻炼的员工，将会获得额外的奖金。

最好的学习动力，并非来自对新鲜事物的探寻，像游戏业这样一个长于创造而又颇具韧性的行业，学习更多的是面对同一问题时，对当前满意的答案依旧不断追寻，正是这种精益求精的精神，才缔造了顽皮狗今日的辉煌。很多玩家对《未知海域》的人物刻画和表演青睐有佳，这得益于顽皮狗让参与配音的演员，同样负责动态捕捉方面的工作。这样的安排，有助于保持角色塑造的连贯、一致。"要表演，不要讲述"，顽皮狗鼓励演员们即兴发挥，比如一个神态，某种手势，演员们的这种随性表演，的确为《未知海域》增色不少。游戏解谜部分的设定，同样显示出顽皮狗对玩家体验的深刻洞察。当谜题出现时，屏幕上会提示玩家按 SELECT 健打开随身携带的笔记本，上面通过简单的图画暗示给玩家解谜的线索，在降低解谜难度的同时，避免了因长时间卡关，影响玩家的实际游戏体验。



错误的事情

在《未知海域》开发之初，制作团队决定采用自动瞄准系统，并为此设计了多套目标锁定、控制方案，甚至还包括迷你游戏（类似 QTE）的方式，在近战时对敌人施展特殊攻击。为了使战斗过程变得更加紧张激烈，并表现出不同类型枪械的性能，顽皮狗最终转为支持手动攻击模式。在接受媒体采访时，开发团队成员对这项改变非常满意，认为游戏会变得更加有趣。《未知海域》的敌人 AI 表现不错，如果玩家长时间躲在一个掩体背后，敌人会从侧翼包抄，但由于射击系统本身的缺陷以及打击部位判定的混乱，游戏战斗因此变得困难和漫长。经过连续几场冗长的战斗，玩家的沮丧之情溢于言表。当然，爆头是快速结束战斗的最佳方式，颇具讽刺意味的是，此时手枪往往比狙击步枪还要奏效，制作组期望的枪械不同效果并没有充分表现出来。

偶尔，顽皮狗会将游戏目标设定的过高，对技术的偏执追求反而会给开发工作投下阴影。比如，他们为《未知海域》引入了一套随机部件系统，游戏可以自动更换敌人的身体部位和服装，带给玩家每一个敌人都与众不同的感觉。不过，游戏中大多数战斗都保持较远的距离，玩家不可能也没有必要注意敌人的装扮，加上系统本身过于复杂，实际运行时严重拖慢了游戏效能，顽皮狗最终不得不放弃了这项颇为前沿的技术。目前很多游戏作品都用到了 PS3 手柄的六轴感应功能，《未知海域》也不例外，投掷手雷就应用了该功能，但实际的使用效果似乎并不合理。客观地说，《未知海域》的射击系统，顽皮狗的整体设计还欠缺一些火候。

开发总结：《未知海域：德雷克的宝藏》销量超过 200 万套，Metacritic 的媒体综合评分达到了 88 分。令人惊叹的是，短短一年半的时间，顽皮狗在今年 E3 展会上凭借各方面大幅度提升的《未知海域 2》，再次赢得了满堂彩。回顾《未知海域》的开发历程，伊万·威尔斯动情地表示：“我们为之付出心血，也曾哭泣，或开怀大笑，最终，整个开发团队成功的击败了它……当我们回过头来看那座被我们征服的，由各种困难与问题堆积起来的大山，用内森·德雷克的话说：永别了，混球！”



■顽皮狗的两位总裁 Evan Wells（左）和 Christophe Balestra。

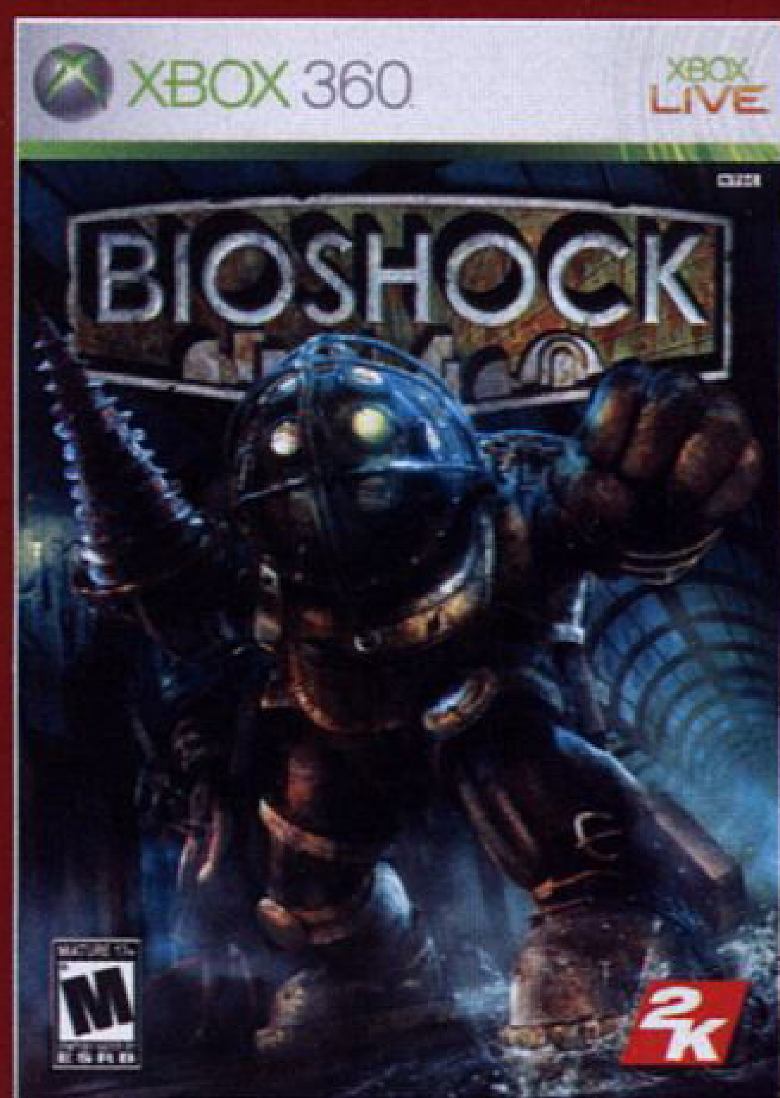
生化奇兵



■肯·列文在 PAX 展会上发表演讲。

- **制作公司：** 2K Boston
- **游戏平台：** PS3/X360
- **发行日期：** 2007 年 8 月 21 日
- **开发成员：** 131 人
- **开发时间：** 3 年
- **开发预算：** 1300 万美元
- **代码长度：** 约 90 万行

《生化奇兵》是一款鲜明强调“玩家选择”的游戏，相比玩家面对 Little Sisters 时，所要做出的“收割”或“收养”决定，制作团队在开发过程中面临的诸多“抉择”要凶险的多：公司被收购、团队规模翻倍，游戏类型从融合 RPG 元素转向射击风格，甚至团队部分成员与制作人肯·列文交恶……看上去，这个故事具有载入游戏开发反面教材的潜质，但事实上，它最终迎来了一个皆大欢喜的结局。与传统经验告诉我们的不同，争吵、嫉妒、甚至权力斗争，在一定条件下，是可以转化为成功的动力，关键在于，你是否愿意将个人的职业理想同公司的前途命运结合在一起。



正确的事情

制作人肯·列文非常厌恶那些炫目、花哨的游戏演示，他希望传达的是游戏的视野和背景故事，而不是纯粹的技术突破。在 2006 年 E3 展上，他们展示了一段与“Big Daddy”战斗的视频，在给现场观众留下深刻印象的同时，也带给制作组不小的启迪。最初《生化奇兵》的设定是，玩家无须面对 Big Daddy，只是与 Little Sisters 打交道，但是这段精彩的视频表明，与 Big Daddy 的互动应该成为游戏战斗与角色成长的核心环节。另一个例子是，最初《生化奇兵》的世界被描述成一座遗弃的工厂，但肯·列文认为游戏试图传达的荒凉与冰冷感，玩家无法感同身受，于是开发团队果断改变了方向：将游戏世界塑造为带有浓厚 60 年代氛围的水下乌托邦世界。其后，开发团队开始建造一个充满互动效果的鲜活世界，但这项计划吞噬了大量资源，甚至造成程序员人手不足，制作组不得不忍痛割爱，删除了大量物理效果，更加专注于对游戏情感互动领域的挖掘。

虽然在宣传一款游戏产品时，往往会罗列出大量新特性，但游戏开发实际上是一个频繁做减法的过程，即使再优秀的创意，如果与游戏主旨相左或喧宾夺主，都应该被果断的放弃。在《生化奇兵》内部测试版出炉后，测试人员的反馈却令人失望，他们认为游戏开场承载了太多内容，混乱的信息，甚至玩家搞不清楚如何使用技能，Big Daddy 的出场也并未带给玩家真正的触动。尽管结果令人沮丧，开发团队并没有一蹶不振，而是开始大刀阔斧的修正游戏内容。比如，为了更好的设计武器系统，他们成立了



□《生化奇兵》制作人肯·列文。



由设计师、动画师、建模师、程序员和音效师组成的队伍，一个武器接着一个武器的调试，当某项武器彻底完成后，再投入到新武器的设计中。尤为难得的是，《生化奇兵》在开发初期拥有30人的制作团队，其中25人位于波士顿，专注于游戏内容制作。另外5人工作在澳大利亚，从事游戏引擎的研发。尽管两个团队存在明显的地理距离，但良好的分工协作以及通畅的交流机制，促使游戏开发工作顺利驶上了快车道。

2006年，肯·列文将自己一手创建的Irrational Games卖给了Take2，公司更名为2K波士顿。在这一过程中，他缺少与团队成员的有效沟通，也没有尽心维护他们的利益，令一些老员工倍感失望。在日常工作中，列文经常会为员工的过错而大发雷霆，甚至曾将一名美工直接扫地出门。有时候，他会故意给下属营造一些压力，用讽刺、漠视的方法对员工进行激励，但效果大都适得其反。当年那些初出茅庐的新手渴望成功，甘愿忍受列文强势的领导风格，而现在他们已经是游戏产业的功成名就者，心中有着各自的利益与盘算，自然难以接受列文独裁式的管理。长期积累的矛盾，终于在《生化奇兵》的开发过程中爆发了，伴随着激烈的争吵，一些团队成员开始拒绝同列文讲话，甚至选择上告Take2高层。但即便如此，《生化奇兵》的制作并未放慢脚步，双方愈演愈烈的矛盾出人意料的以一种积极的方式推动着开发团队前进，这其中的原因究竟是什么呢?

“我们拥有共同的目标，并在对成功的定义上达成了一致。”技术主管Chris Kline骄傲的说，“在公司利益和个人利益的较量上，开发团队始终将前者放在首位。”或者可以这样说，无论是列文，还是他的反对者，双方的“权力动机”存在着很大交集。所谓“权力动机”，并非指独裁行为或是对某种利益的绝对占有，而是一种具备影响力，拥有强势力量，获得成就感的愿望。正因为如此，尽管双方产生分歧，甚至到了剑拔弩张的地步，但为了实现项目的成功，双方都勇于承担职责，努力容忍对方，保证游戏开发的顺利进行。当这种关系达到一种张弛有度的境界时，“(争论)可以让列文退一步思考，而他又能不断推动大家前进。”Chris Kline表示。对真正具有职业素养的游戏从业者而言，两败俱伤从来不是一个选项，只有项目本身获得成功，才能使你拥有足够的话语权和改变现状的能力。

选择踏实工作，在取得成绩前不要太多考虑职业升迁或其他个人利益，当我们做出成绩时，职业发展自然就水到渠成了。《生化奇兵》开发团队的多数成员，明智的选择专注于自己负责的事情，不去担心那些自己能力或管理范围之外的事情，把才能用在能够影响或可以改变的地方。客观地说，《生化奇兵》凝聚了肯·列文大量心血与令人惊艳的创作理念，他始终是制作团队的精神领袖与核心人物，但游戏所获得的巨大成功，更得益于整个团队优秀的职业素养。就像游戏的开发目标，是创作一款由玩家主导的游戏，没有通常的电影表现手法，过场动画简短，结尾不会出现制作名单，专注于构建一个允许玩家参与其中，并感到身临其境的世界，而不是强迫玩家阅读大量剧情，简单的讲，一切都是发自内心，心甘情愿的。

错误的事情

在一定程度上，制作组能够果断做出改变，多少反映出当时决策欠缺深入思考。比如，在游戏类型的界定上，制作组希望制作一款融合RPG与FPS元素的游戏，两者所占比例大致相当。主要理由是，认为该类型更容易得到玩家认可。但进入开发阶段后，团队成员才发现这一组合的实际效果表现一般，结果在转为射击类型游戏前，开发团队浪费掉了大量宝贵时间。此外，《生化奇兵》作为一个数据驱动的游戏作品，游戏日志系统却显得有些笨拙，制作组始终无法确定纪录的信息，应该达到何种程度?而有时候，又无法及时提供给玩家反馈和关键提示。

很多人千方百计避免在工作中与他人产生矛盾，这并不奇怪，对各种冲突选择回避往往比选择对抗更容易，但是游戏开发追求的并非是其乐融融的局面，一个好的团队需要的是创造性的分歧和良性竞争。个人的意见得到尊重，会对成员产生潜移默化的激励作用，成熟的团队，不会因为一点不同意见就争论得不可开交或是留下个人恩怨，因为大家相互了解彼此的思考路径和表达风格。有时候，团队的领袖人物喜欢甚至享受“怂恿”员工争吵，这并非是出于激励创新的目的，而是多半为了巩固权力或者分化对手。如果没有良好的职业素养，《生化奇兵》开发团队的境遇很可能演化成现实版的“销魂城”故事，令人深感遗憾的是，如果在矛盾尚未激化之际出手解决，今日故事的结局岂不是更好?

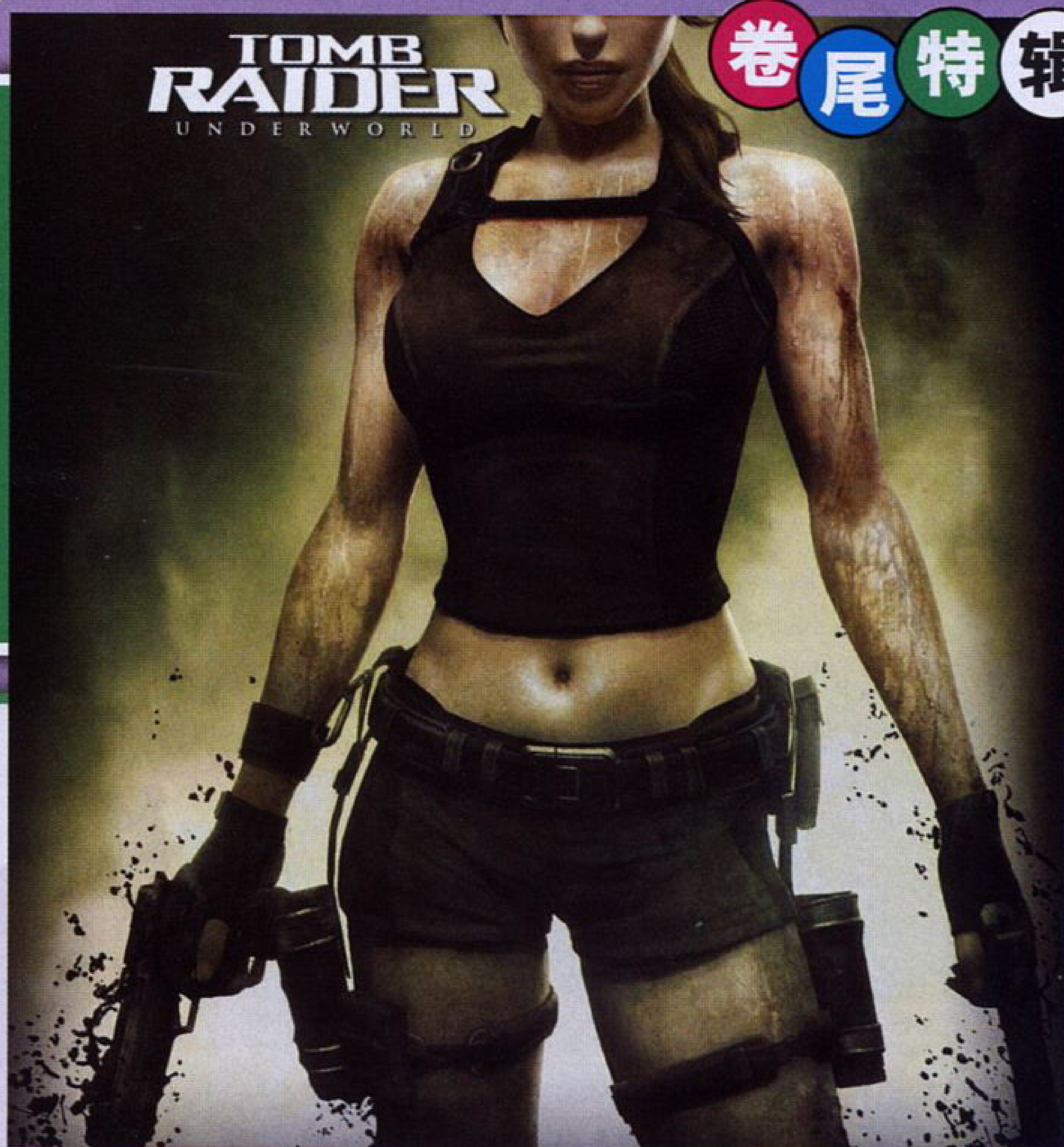
开发总结：《生化奇兵》游戏销量突破300万套，Metacritic综合媒体评分高达96分。肯·列文最终还是和部分团队成员分道扬镳，离职员工在新成立的2K Marin制作室享受着梦寐以求的工作环境，而肯·列文凭借《生化奇兵》的巨大成功，收获了外界如潮的赞誉，并继续负责续作的开发。也许多年之后，人们不会再记得《生化奇兵》团队曾有过的激烈争吵，而游戏结尾，一个苍老的大手被一只只佩带婚戒的年轻的手紧紧握住的镜头，却依旧令人难以忘怀。

古墓丽影 地下世界

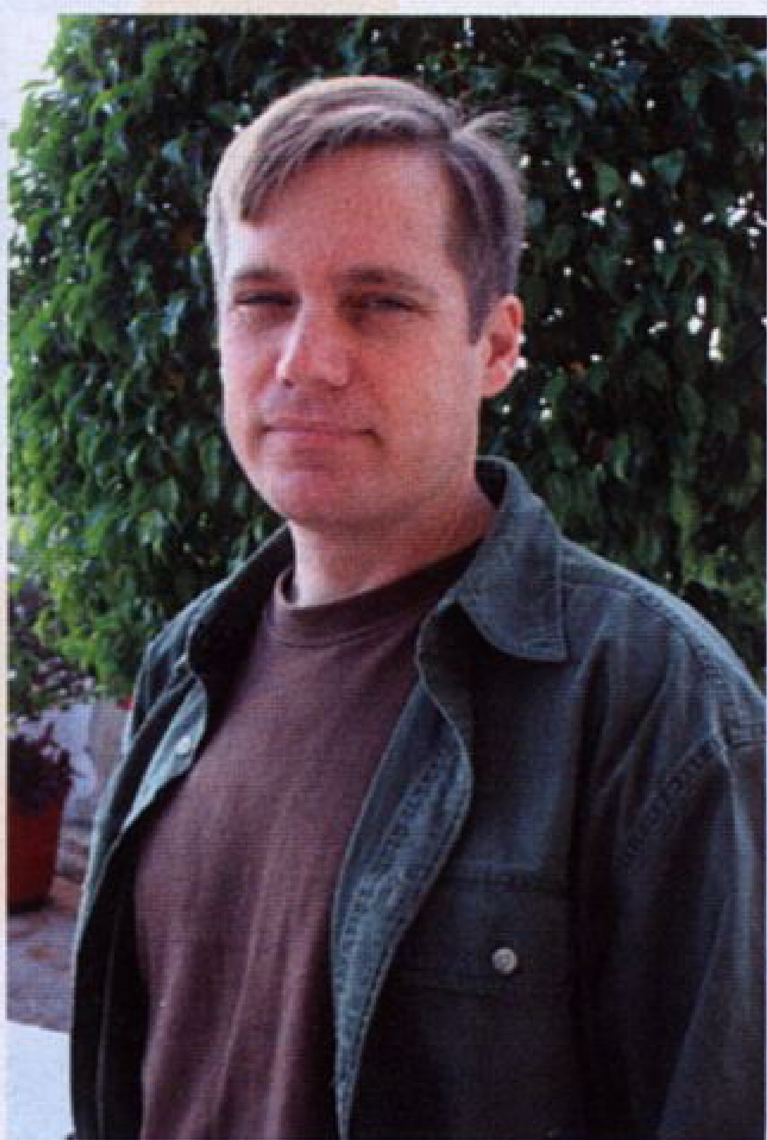
制作公司：Crystal Dynamics
游戏平台：PS3/X360
发行日期：2008年11月18日
开发成员：65人
开发时间：2年半
开发预算：约1000万美元
代码长度：未知


■水晶动力的办公园区。

当年，随着水晶动力制作组接手《古墓丽影：传奇》的开发，面对这一经典系列能否实现全面复兴的压力，开发团队上下感到了莫大的焦虑，那时担任工作室副主管的Eric Lindstrom曾半开玩笑的表示：他毫不羡慕自己的同事Riley Cooper担任《传奇》的创意主管。几年后，Eric Lindstrom成为了《古墓丽影：地下世界》的创意主管——这是劳拉·克劳馥和她的冒险故事第一次真正意义上登陆次世代舞台。信心满满的Eric Lindstrom认为自己找到了《古墓丽影》的精髓，他言简意赅的表示："保持传统，进化游戏性，《古墓丽影》并非是单纯的跳跃或躲避陷阱，它的核心是探索、发现以及故事情节引发的情感高潮！"



正确的事情


▲《地下世界》制作人 Eric Lindstrom。

游戏一开场，劳拉驾驶自己的游艇来到地中海，制作组特意安排这样的场景，是想给玩家传递一种不同以往的感觉：真正广阔的世界。史诗般的探险一直是劳拉的专属领域，但是很多场景都是相对封闭的，地中海场景可以给新老玩家带来新鲜感。当然，这种开放的感觉并不意味着GTA式的自由，制作组没有盲目打造全开放的场景，他们坚持的"开放"，是探索层面而非地理意义上的。因为《古墓丽影》向来以精湛和巧妙的谜题著称，不断驱动着劳拉（玩家）前进。多年来，水晶动力成功的实现了《古墓丽影》的复兴，《古墓丽影地下世界》则寄寓着开发团队实现新超越的雄心壮志。作为项目主管，Eric Lindstrom，他不但要考虑将流行趋势和传统元素相融合，还要富于冒险精神，敢于为《古墓丽影》的未来在一些内容和技术上押宝，只有那些能看准时机，更勇敢，眼光更为独到和更有执行力的开发团队，才能在变幻莫测的游戏产业中取胜。

在Eric Lindstrom看来，最重要的是游戏名称是古墓丽影，而非劳拉·克劳馥。两者的区别在于，人们从形象上就可以认定，劳拉是一个强大、独立，富有魅力的女性，而前者，只能通过冒险来证明，因此，为什么不将冒险真正向"神的领域"推进呢？在《古墓丽影 地下世界》的诸多场景中，泰国大佛、墨西哥广场、冰洞石锤以及最终场景魔法高塔，给玩家留下了难以磨灭的深刻印象。虽然系列一直不乏宏大场景，但这一次犹如玩家踏入了众神的疆界，游戏充满了浓厚的魔幻史诗味道。在劳拉继续寻找母亲下落的主线剧情之外，开发团队加入了北欧神话中索尔的故事，尘世巨蟒与"诸神的黄昏"对玩家有着强烈的吸引力，结合水晶动力开发的次世代渲染和物理引擎，《地下世界》的整体表现力令人惊叹。

很明显，《地下世界》有意弱化了游戏的动作要求，增加了战斗的爽快感。比如以往的强力武器，霰弹枪，M4突击步枪等，在游戏一开始就可以自由装备。不过开发团队还是做出了一些限制：场景中基本无法获得这些强力武器的弹药．急救包不再具有满血效果，避免了《地下世界》沦为单纯的射击游戏。即使在水晶动力这样一家讲究创新的公司，Eric Lindstrom的工作方式也颇有些"不按常理出牌"，在开发会议上，他每次都要专门听取客服部门的意见，在招聘时，他更在意对方对一款游戏产品的分析理解，而不是那些外表光鲜的从业履历。不难看出，他格外重视用户体验和满足广泛玩家群体的需求，但遗憾的是，Eric Lindstrom的不少尝试和努力，与《古墓丽影》的传统背道而驰。


◀ 水晶动力工作室的走廊。

错误的事情

在《古墓丽影》十周年版中，水晶动力引入的慢动作系统被不少玩家诟病，游戏中后期战斗过分依赖该系统，导致战斗节奏被大幅拖慢。而在本作中又有些矫枉过正，战斗变得非常简单，基本用不到慢动作系统，遭遇敌人时，只要不断跳闪、左右开弓，就可以毫发无伤。当劳拉得到雷神之锤后，游戏战斗如同砍瓜切菜，冒险也逐渐失去了原有的味道。应该说，《地下世界》的很多新颖设定如同一把双刃剑，游戏营造的超现实氛围如果过于浓烈，将严重淡化《古墓丽影》的现实主义冒险风格。被彻底释放的"暗影劳拉"，应该会成为系列今后发展的关键人物，但这个角色本质上是与劳拉"共用一个身体"，拿捏不好尺度，反而可能损及劳拉的形象。

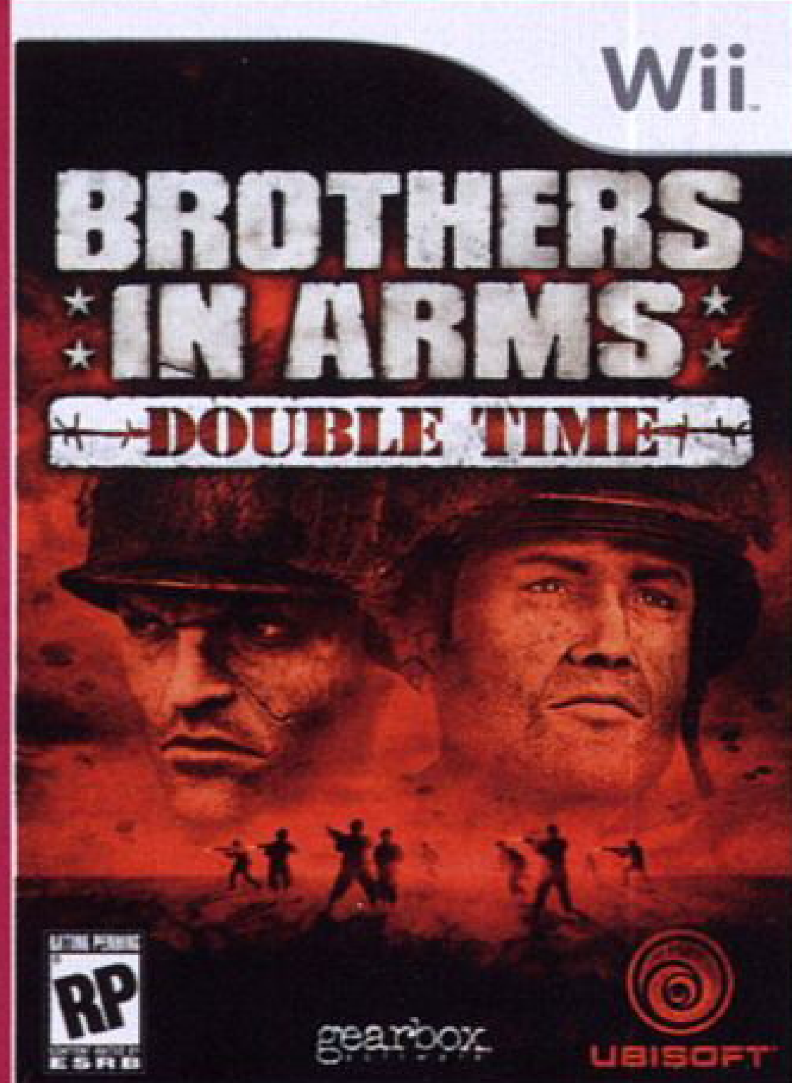
总的来说，《地下世界》的游戏性存在明显不足，缺少BOSS战，在游戏7个关卡中有不少重复场景，劳拉寻母并未迎来一个剧情高潮，相反游戏的结局戛然而止，令人失望。虽然推出DLC内容已经是业内惯例，但似乎《地下世界》的两个收费关卡，是对游戏原有框架和内容的刻意保留。由于此前《凯恩与林奇》的评分门事件，使Eidos在玩家眼中成了自由评论的敌人，很多游戏媒体在打分时也会有所顾忌。《古墓丽影 地下世界》的Metacritic综合媒体评分仅为75分，相比游戏的综合品质，分数还是有些低了。游戏发售后，再次爆出了Eidos公关部门要求给予《地下世界》低分的游戏媒体推迟发布评论的事件，这种拙劣的手法，也给《地下世界》的市场销售带来了负面影响。

开发总结：《古墓丽影 地下世界》的全球销量约为150万套，相比当年《传奇》取得的300万套销售佳绩，《古墓丽影》在次世代平台上的表现并不出彩。销售上的疲软，不仅造成Eidos股价大幅下跌，水晶动力也不得不进行了小规模裁员。随着SE入主Eidos，古墓丽影系列能否实现新的超越，或许已经不完全掌握在Eric Lindstrom和他的水晶动力手中了。



战火兄弟连 双重时刻

制作公司： Demiurge Studios
游戏平台： Wii
发行日期： 2008年9月23日
开发成员： 15人
开发时间： 13个月
开发预算： 500万美元
代码长度： 未知



总部位于马萨诸塞州剑桥市的Demiurge Studios成立于2002年，由三名游戏设计师Albert Reed、Chris Linder和来自台湾的Tom Lin共同创建，这家工作室主要提供游戏外包服务，曾参与开发了《质量效应》的PC版本。《战火兄弟连：双重时刻》不仅是该系列首次登陆Wii主机，也是Demiurge Studios出品的第一款Wii游戏。公司创始人Albert Reed感叹道："这段开发经历，有时像灵光一现，有时又会无功而返，甚至一些创意纯粹出于运气。Wii平台独一无二的特性，让很多传统的设计思路变得不再适用，比如怎样通过体感的方式'投掷手榴弹'，为此开发团队经历了长时间的争论。"

正确的事情

《战火兄弟连 双重时刻》的开发经历，让制作团队意识到Wii游戏非常适合小型游戏工作室，开发设备价格低廉，制作费用不足次世代版本的1/3。Wii本身革命性的体感操作，更容易为制作团队指明开发方向。通过这些较低风险项目获得的收益，可以帮助他们在日后进入高清主机游戏的开发领域。在一定程度上，控制主题直接决定了《战火兄弟连 双重时刻》的成败，为了确保操作的完善，Demiurge甚至放弃了一些新颖的技术特性。通过被称为"头脑风暴"的多轮开发会议，制作团队最终确定了几款操控方案。进入测试阶段后，开发团队采取了两种截然不同的测试流程。首先，在没有任何讲解的情况下，让测试人员自行体验游戏，了解游戏的操控，并邀请开发团队的亲朋好友共同参加测试，其中一些人甚至从未接触过Wii。

此后，是与测试人员的一对一环节，制作人向他们介绍游戏的玩法，然后让其尝试不同的操控主题，测试者最终选出自己最喜欢的方案，并提供实际的游戏感受。在这个过程中，开发团队发现了一个有趣的现象，游戏老手和因为Wii而初次尝试游戏的人群，他们倾向于截然不同的操控主题，前者更强调操控的便利、精确，对体感操作没有过多要求，而后者则希望所有动作都能应用体感的方式。于是，Demiurge决定将他们最受欢迎的两种方案都加入到游戏中。此外，在游戏引擎的开发过程中，Demiurge不仅努力打造高品质的游戏画面，而且着眼于引擎可以在未来承接其他类型的Wii游戏。作为一家小型游戏开发商，这样的选择不失为一种控制成本的有效手段。

仅凭15人的团队，在短短13个月内，Demiurge完成了《战火兄弟连 双重时刻》的开发工作，这主要得益于制作团队采用了一种被称为"Scrum"的敏捷软件开发模式。该模式认为，软件开发无法从一开始就定义产品的制作流程，研发、尝试创意、纠正错误，没有一种固定的套路可以保证项目成功。Scrum要求开发团队，尽早制定明确的最终目标，熟悉开发流程中所应具备的素质与技术，拥有高度自主权，善于沟通协作，用高度弹性的工作方案应对各种挑战。Scrum的开发流程通常以30天为一个阶段，遵循客户提供的



开发项目的具体要求，团队与客户在每一个阶段开始时决定完成该项目的一部分，开发团队必须尽力在 30 天后交付成果，并且每天会用一定时间检查每位成员的工作进度，及早发现问题并设法解除。

Scrum 的核心内容之一，是对游戏开发过程中不同角色的定义。这里有一个非常经典的故事：有一天，一头猪遇到了一只鸡，鸡对猪说："我们合伙开个饭店如何？"猪很高兴的回答："好主意，不过我们的主菜是什么？"，鸡想了想说："火腿炒鸡蛋怎么样？"猪立刻说到："我在里面全身心投入，而你只是客串一下。"在这个故事中，猪角色就是开发项目的主要参与者和制作者，包括产品负责人，整个开发团队等，而鸡角色一般并不直接参与到 Scrum 的流程中，但是项目本身必须要考虑鸡角色的需求，它包括用户、客户、公关部门等。正因为如此，Demiurge 非常重视与客户的交流，公司创始人 Albert Reed 强调："在和客户深入讨论时，我们可以更好的理解他们所面临的问题和需求，这样就能知道如何通过我们的工作为他们更好的服务。"

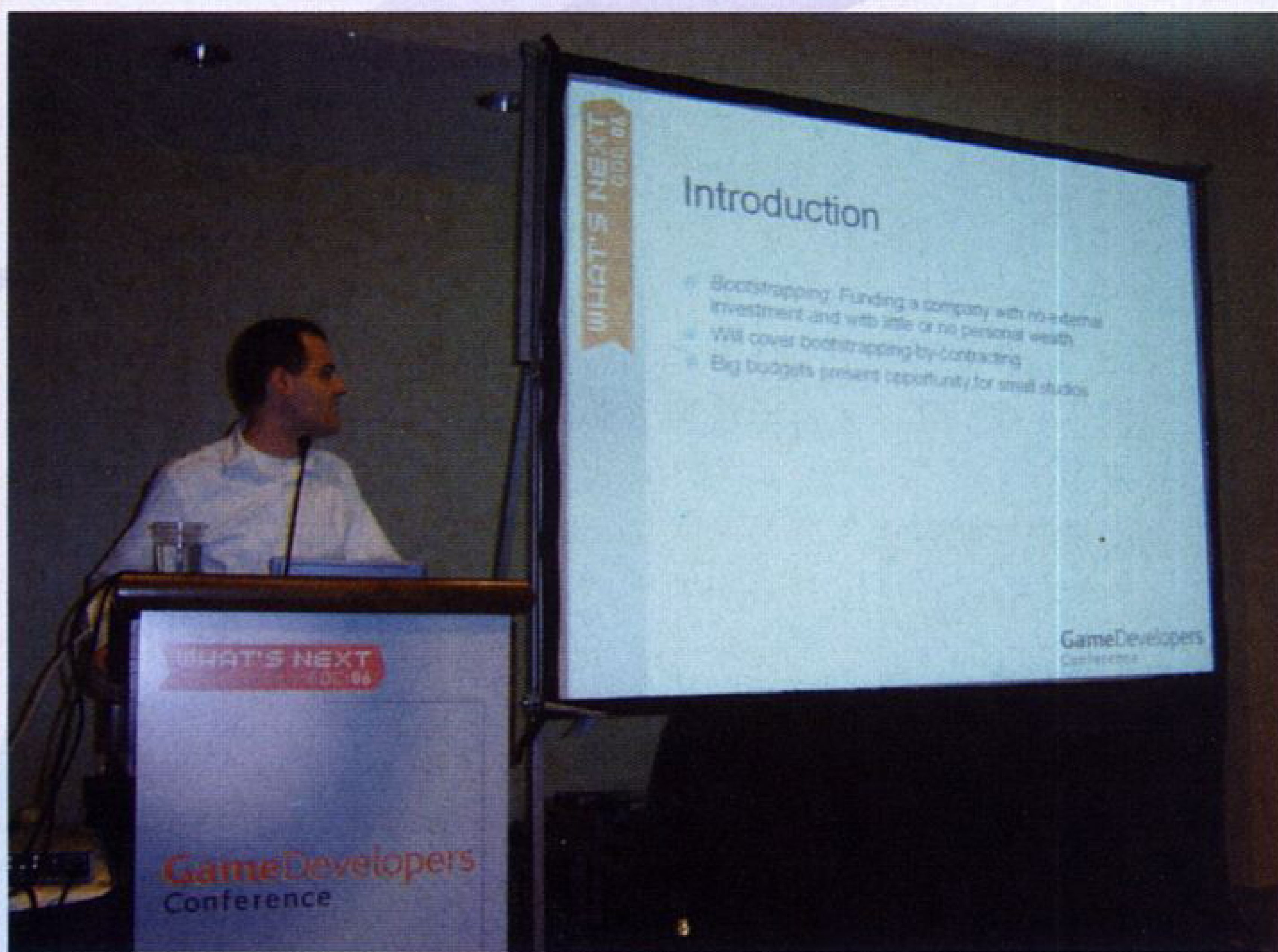
很多外包游戏开发商在同客户签署合作协议后，除了定期交付开发成果，通常并不愿意客户了解实时的工作进度，甚至唯恐避之不及。虽然 Scrum 的软件开发模式效率惊人，但也在一定程度上，将自身的开发状态和工作进展毫无保留的呈现在客户面前，让他们更容易发现存在的问题与弊端，甚至招致批评之声。但是 Demiurge 对此却有着不同的看法，无论如何，提出和接受批评都不应该是痛苦的过程，给出批评和建议在本质上意味着更高的期望与进步的机会，而在建设性批评面前，任何反击、争辩都是多此一举，欣然接受并身体力行，这才是良好职业素养的体现。



▲ Demiurge Studios 的办公楼。

错误的事情

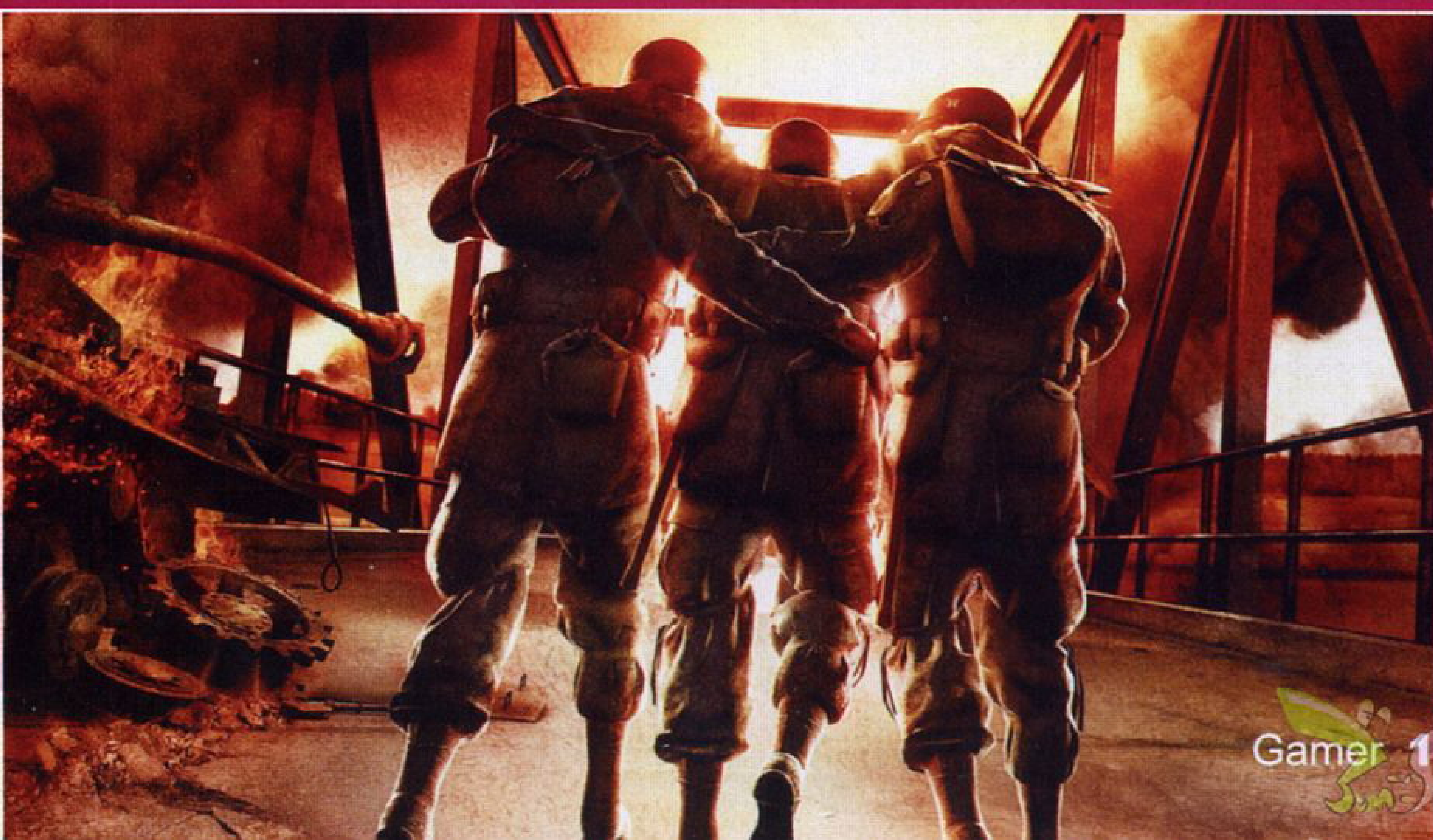
制作团队采用了"构建过程"方式进行游戏开发，该方法是将不同的工作成果集成在一起，用来测试游戏源代码的整体表现。通常，部分代码没有问题，但是整合在一起就可能出现难以预料的问题。每周开发团队都会进行若干次"构建过程"，帮助他们更直观，迅速的发现代码问题。但是由于游戏拥有 37 个场景及 5 种语言版本，构建一次大概需要花费 16 个小时，每周都要重复两到三次，多少影响了游戏的开发进度。此外，人力成本始终是 Demiurge 这样的小公司需要严肃对待的问题，当他们将游戏的最终版本提交任天堂审核后，同时削减了制作团队的规模。然而，当游戏的部分内容需要再次进行调整时，制作团队立刻陷入了人手短缺的尴尬境地。



▲ Albert Reed 在游戏开发者大会上演讲。

《战火兄弟连 双重时刻》的最大缺点是敌兵和盟友 AI 低下，很多时候犹如木桩一般。当玩家在前线激战正酣时，向队友下达进攻、掩护命令，他们会突然后撤，拒绝执行命令。当然，这并不是制作组有意设定的"士气"因素，而是令人恼火的系统 Bug。《战火兄弟连 双重时刻》没有取得预期的成功，并非因为开发模式存在问题，而是因为 Demiurge 上下有着太过强烈的心理暗示：我们是一家小公司，一个项目失败可能就导致公司倒闭，节约成本是重中之重。换句话说，Demiurge 真正缺少的是游戏开发的大格局，像这样一家小公司，在其成长背后的种种挫折和隐忧，其实最终指向了一个根本问题：如何从一个充满青涩的初级生，成为游戏产业的正规军。它需要的是过硬的心理素质，完善的开发机制，充足的技术力量和人才储备，还有至关重要的"风格"和"品牌"。但是谈何容易，通常的状况是，刚刚完成一个阶段性目标，新的门槛和瓶颈就会接踵而至。

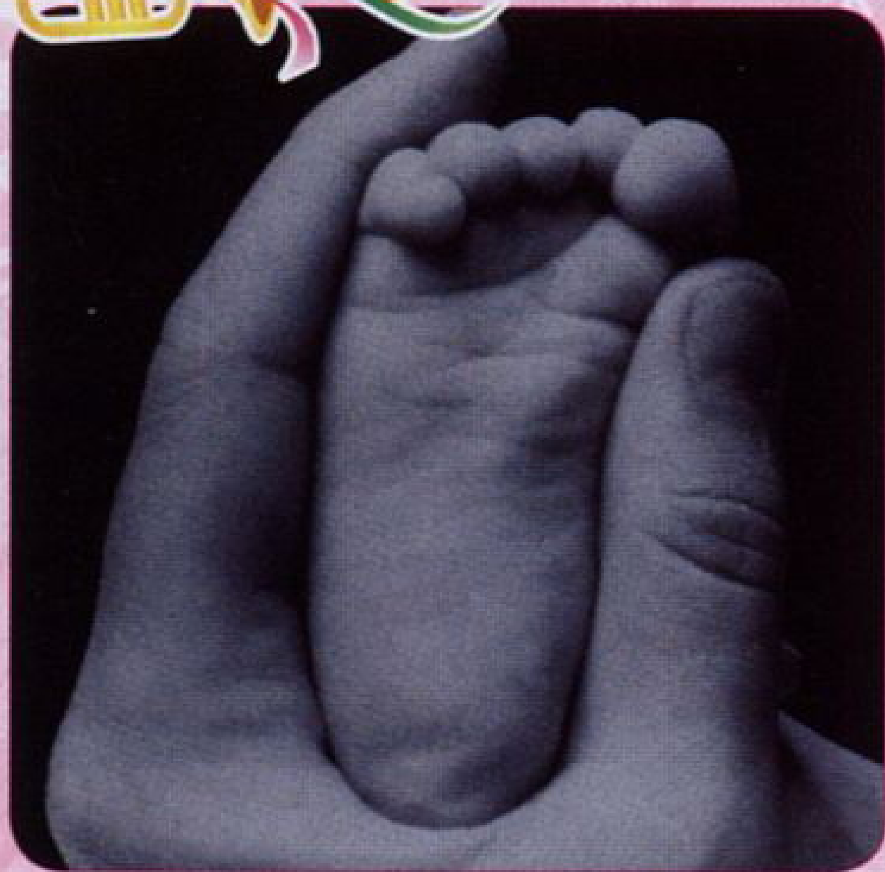
开发总结：《战火兄弟连：双重时刻》全球销量 20 余万套， Demiurge 在其中获得了盈利。然而游戏 Metacritic 的综合媒体评分只有 45 分，这直接导致 Demiurge 开发 Wii 新游戏的计划难产。尽管如此，这家公司依然在游戏产业中努力寻找着自己的位置，不放弃做大、做强的梦想。一个利好消息是，他们高薪聘请了《古墓丽影 地下世界》的首席设计师 Harley Baldwin 加盟，这似乎预示着 Demiurge 自身开发理念和心态的成熟。毕竟像 Harley Baldwin 这样的开发明星，往往不会特别在意公司的名气或是地理位置，他们追求的是身边有一些能够让他们产生思想灵感的合作伙伴以及雄心勃勃的游戏项目。



小编与上帝

《游戏·人》第33辑 读者调查

①您对本辑内容满意吗？请指出您最喜欢的几篇文章。
②您对本辑音乐CD满意吗？对曲目有什么具体意见？
③请对本辑《游戏·人》进行一个综合评价，谢谢！
④在《游戏·人》现在的栏目中，您觉得哪些栏目的篇幅应加以扩充，哪些栏目的篇幅应适当减少？



■读者的来信虽然大部分是对《游戏·人》提出评价和意见的，但也有例外，有的写的是自己感情上的苦涩，有的则是谈及学业或是工作中的不如意，比如哈尔滨的彭磊读者就因为工作而备感压力。他说自己的诉苦像是把压力分给另一个人而变成了两倍压力的感觉。不过那句话好像是这样说的，“把悲伤告诉别人做的是除法，把快乐告诉别人做的是乘法。”前者是有人分担，后者是有人分享。所以，除了提意见，如果大家有什么开心或者不开心的事，也可以写信告诉我们。毕竟这也是实实在在的游人生活啊！

■制作“小编与上帝”的时候刚好是父亲节，给全世界的父亲道一声迟来的祝福。现在我还能记起小时候父亲把我扛在肩头的样子，还有父亲为我点的第一顿西餐（因为在当时很贵，所以他只点了一份，说自己吃不下）。父爱博大而含蓄，严肃而刚强，不像母爱那样细腻体贴。只有当大男孩自己成为父亲的时候，才能了解其中的酸甜苦辣。

Email Sun JiaJie：接触到《游戏·人》之后，感觉非常好！比起大篇幅介绍攻略的普通游戏杂志来说，《游戏·人》对我更有帮助，也更有吸引力！但在杂志上以及网络上都没有找到更多你们的信息，我在成都，问了我的朋友也说你们的杂志每次都是相当难买到，所以请问：①你们的网址是什么？②每次的出版日是多少？为什么不是每月一本呢？③有没有以前《游戏·人》的邮购地址吗？④怎样才能得到《游戏·人》的更多消息？祝《游戏·人》越办越好！

①《游戏·人》没有官方网站，需要交流的话可以写信或发Email。②每隔两个月或两个半月推出一本《游戏·人》，达不到每月一本的速度主要是因为一般游戏杂志一个月只是制作2至4篇特企或专题，而《游戏·人》却是每两个月十几篇，再缩短周期在文章质量上很难保证。③目前除最近的第30辑和第32辑，已经没有存货了，需要以前的《游戏·人》可以上购物网站碰碰运气。④《游戏·人》的最新出版信息可以在《游戏机实用技术》的书讯以及levelup.cn的游戏书刊区（http://asp.levelup.cn/book/）查询。

长春 牛闯：前一辑有位兄弟潜水6年终于出来了，我想我也该出来说点什么，《游戏·人》我也是一本没落地都买了，因为差了三本，我还全长春市打车找书店，最后在朋友的指引和书店老板的帮助下才收齐了，不容易啊！6年对于谁来说都是不短的时间，我现在是26岁年纪，有20年的玩龄，这让我有点像生活在童话世界中，大学毕业后的张扬依然没有改变，结果当然是在工作中吃到了些苦头。但是我的本性还是不会改变，一个实在的游戏人，依然会保持自我，贯彻自己的路线。去编辑部工作是我学生时代最大的梦想，现在却阴差阳错地到了银行。不在银行工作的人都感觉银行上班很好，只有上班后才知道辛苦，才知道服务行业难干。也许很多玩家都有去编辑部工作的梦想，但是也只有真正在那里工作的人才知道其中的辛苦吧，感谢小编的辛勤工作，为我们的生活增添了颜色。

谢谢牛老弟的理解。我在银行里也干过几年，的确是三百六十行，行行有困难，总之是想要干得出色、干出成绩，那都不容易。编辑这一行虽说还没到“起得比鸡早，睡得比鬼晚，吃得比猪差，干得比驴多”的地步，但通宵赶稿、熬夜奋战的情况还是挺多的，工作时间长，赚钱也不多，而且今后转行的难度大。仅凭年轻时的兴趣和热情不足矣支持一个人长久地从事一项事业，毕竟人是会长大的，要面对很多现实问题。当然，如果拥有决心、毅力、能力和责任感的朋友想加入编辑部的大家庭，我们还是非常欢迎的。但要记住，工作与梦想之间无法划上等号。



烟台 盛军维：这期的内容用四个字就可以概括我的感受了那就是——非常满意！让我十分感动的是你们为群众所想，通过我的亲见和小编与上帝中大家的反馈，清楚地看到了杂志做出的改变，而新栏目也是亮点。CD如常一样让我满意，具体意见嘛，就是能不能再恢复到专辑形式呢？说起新栏目“游戏吉尼斯”，如果每次都能找到不同的且有趣的世界纪录，相信会是一个长青的栏目，不过众小编也要辛苦了哈！

感谢你对我们努力的肯定。CD因为众口难调的原因无法恢复成专辑形式，至于“游戏吉尼斯”，因为有吉尼斯官方资料，所以是有可能成为一个长期栏目出现的。其主要的制作难点，是如何把数据资料进行归纳，让这个栏目每一次都有一定的主题，另外就是文字组织得要更有意思，而不是冷冰冰的简单翻译。这个栏目的制作尚在摸索阶段，欢迎各位读者共同参与栏目建设。

Email Arks：我从第一辑买到现在，却第一次给你们写信，惭愧惭愧……也许是自己记忆力有限，但自从第9辑过后，《游戏·人》就莫名地给人留下了一个“游戏经济历史专门志”的奇特印象，小编一直要给杂志打造传播游戏文化的高大形象，但这仿佛是把自己逼进了一个曲高和寡的死胡同。话大概是说得有些重了，不过在下真的是希望杂志能走出这个怪圈。传播游戏文化一定要说历史吗？不用！一定要说经济吗？也不用！一定要说从来没介绍过的人物吗？还是不用！一定要说最专业的技术吗？依然不用！从我个人的思维出发，游戏文化包含了游戏业里能让人想得到的一切东西，所以，说什么其实不重要，重要的是要让读者可以从各种各样的选材中寻找到游戏这个年轻行业的魅力。轻松诙谐是一个不错的方法，近年来也看到了小编们在这方面的努力，虽然成效不是太明显。此外，还是希望杂志能尽量避免生搬硬套地让读者看历史书、读经济报，关心游戏产业发展的朋友自然有寻求该方面信息的办法。而《游戏·人》的主旨是传播游戏文化，认真从游戏本身找切入点也许更能打动读者，游戏给玩家带来了什么，游戏如何在这个先进而残酷的社会里起到一条特殊履带的作用，这些都值得探究。

这位读者的观点相当独特，涉及的是“大方向”问题。我大概能明白你说的是什么意思，但在选材方面，历史和经济所占的比例似乎并不像您所说的那样大，而且纵观世界上任何一种文化形式，都必然有其精彩的“历史”，也不可能脱离“经济”层面，而文化“人物”与“技术”推动着该文化形式的不断发展，如果这些重要的方面都不谈，那介绍和推广的文化也是不完整的。当然，在文章形式的多样化和提高可读性

方面，《游戏 · 人》一直在努力，今后也不会放松要求，这一点还请放心。

甘肃　苏柏鹏： 这期的CD我不是很喜欢，不过听到第七首《BLOWING IN WIND》时，突然被那种淡淡的风格所打动，更对它的第一句歌词感触良多，“一个人要走多少条路，才能称得上男子汉。”也许要走的路很多很多，也许成熟本来就是一个过程。又突然跳跃地想到，到底人生应该走什么路才适合自己，并不是每一条路都可以让人成为男子汉啊！游戏吉尼斯，我很喜欢，希望强烈的希望继续连载，成为继“幻影斗技”之后的又一主打，希望这个栏目可以加上“历史上的今天”，每次都把这两个月的每一天发生的有纪念意义的游戏历史写上，我想一定会精彩无比。

你的跳跃思维倒是挺有哲理的，虽然并不是每条路都适合自己，你完全可以“走自己的路，让别人说去吧”，或者“走别人的路，让别人走投无路”。至于“历史上的今天”，我们会讨论和统筹一下，如果可行性较高，那应该单开个栏目，而不是放在“游戏吉尼斯”里，那样有点名不正言不顺。不过这个栏目没法长期开设，顶多连载一年。

Email　跳重脚底重脚： 胜哥写的卷首，风格一直都很“朴素”，和泰坦略显颓废的文风相比（编注：泰坦这次的卷首可不一点不颓废，只是有点“小愤青”罢了），更多是亲切与平和。翻过页去，很少会有感慨和唏嘘，可日后回想起来，却总能发觉字里行间流露出的东西早已渗入了自己的生活。看了最新一辑的《游戏 · 人》，总想写信说点什么，可又总是欲言又止。一直以来我都以《游戏 · 人》的铁杆自居，可六年了，除了发过一封饱含怨念的电子邮件之外就再没有过任何的交流，无论如何都有点说不过去吧。这样的潜水实在很对不起几年来的坚持，直到读罢本次的卷首，想要写信的念头终于变得强烈起来。胜哥最后的那两段话解开了长期以来一直困扰着我的精神枷锁，也道出了很多因为种种原因不得不与游戏“渐行渐远”的游戏人的心声。我想我们每个人，每个坚持在买这本杂志的人，每个自命为游戏人的人，都应该相互肯定这些年的坚定执着，肯定我们一路走来的不离不弃。游戏不仅仅是光盘卡带攻略秘籍，更值得珍重的，是游戏作为我们终生不渝的志趣，给我们带来的那些难以割舍的情感和灵魂深处的共鸣，因为，这就是游戏人的魂……

这次的《魂还在》我给自己的母亲看过，她觉得我写得不好，说是“说教味太重”。说教通常是“老学究”们做的事，没想到现在自己所做的就是以前所不屑的，唉，思想上老了那才是真老了。不过跳老弟的来信情真意切，让我颇为感动，（来信篇幅很长，还不得不有所删节）能得到读者的肯定，相互勉励，对于我来说是最大的幸事。说起来“跳重脚底重脚”这个名字大伙应该不会觉得太陌生，他曾写过几篇颇有个性的游人小说，对于目前青黄不接的小说栏目，也希望老弟积极支持，期待你的新作品。

上海　潘秀飞： 第32辑的《游戏 · 人》昨天刚买到，翻了一下个人感觉没以前的好。有两个问题，一是在其他游戏杂志上经常出现的图片最好不要出现在《游戏 · 人》上，看得太多了，没意思。第二个是《游戏 · 人》不同于其他游戏杂志，最好不要刊登攻略，因为攻略我是从来不看的，除了玩游戏时才会偶尔翻翻。最喜欢的是游戏军火库和映画馆，介绍的很全面也很专业。本次的封面画风我也不太喜欢。

部分游戏图片的确像潘同学所说的有点“大路货”了，这一点我们会多加注意，文章的配图会尽量找一些罕见的，让配图真正为文章服务。至于攻略，《游戏 · 人》只不定期地刊登“邪道攻略”，而且其栏目主旨并不是要让玩家按照攻略内容也去进行那些困难重重的极限挑战，用非同寻常的方式对游戏进行探索和研究，这是一种态度，而态度决定高度。并且“邪道攻略”大都重方法、轻细节，在篇幅上会有所控制，如果刊登的是你所了解的游戏，不妨看看，相信能起到举一反三的作用。至于封面，上次征集封面画师之后，已有多人自荐，这次的画风就和以往的都不太一样，而且还破天荒地出现了男性角色。今后原创封面也会向多元化的方向发展。当然，相比于封面，我们还是希望读者各关注内文。

浙江　沈世超： 个人感觉，第32辑做得还是蛮赞的，内容上面很充实。其中我比较喜欢的文章主要有两篇，一篇是《主机消失倒计时》，文章里面的观点让我觉得眼前一亮。然后还有一篇就是《欧美游戏杂志业的沉浮》，因为这些知识平常都没有怎么接触过，所以觉得很有趣。随书的CD也很赞，里面的很多歌曲都是节奏明快，听着很提精神。不过CD还有一个地方觉得美中不足，就是里面的第十一首歌曲没有放上歌词，不知道这是不是编辑的疏忽。对第32辑个人认为可以打85分，除了CD歌词之外还有两处不足。对“游戏吉尼斯”这个新栏目，我觉得挺好的，长期连载的话我也一定支持，但是这个栏目目前需要改进的地方是排版，图片太凌乱了，一边看文字一边找对应的图片太累了。还有一个不足是关于连载，第31辑中的《钢铁教父》是我比较喜欢的一篇文章，作者在后记中提到“下一次会着重分析富野流风格与商业能力等方面，并将小说和漫画补完”。可第32辑中压根没有下半部分，这让我觉得很不舒服，很想知道是什么原因。

①关于少量歌曲没有放出歌词，主要分三种情况，一是篇幅所限放不下，二是无法找到正确的歌词，三是歌曲语言为韩语、俄语等排版软件中没有的字体。上次的《如龙 3》片尾曲属于第二种情况，《游戏 · 人》制作时此歌曲的CD还没有推出，但这又是一首非常不错的歌曲，很想推荐给广大读者，所以我们就直接用PS3录制了，但仅进行听译的话歌词的准确性很难保证。当然，歌词方面的问题我们会尽量克服，也请游戏音乐爱好者理解。②“游戏吉尼斯”图片的问题你提得很好，这一次我们也针对此方面进行了改善，如果还有什么考虑不周的地方，还请各位读者及时提出。③最后一个问题的答案是让编辑们脱力的“跳票”，而且《钢铁教父》这一次还是继续缺席，连同《太东风云录（下）》一起跳了。我常和人说自己最害怕的人是“截稿前一天说文章写不了的撰稿人”，其实与众多撰稿人打了这么多年的交道，也很理解他们的难处，大部分撰稿人都有自己的学业和工作，写稿的时间基本都是业余时间，而且赶稿也是件很痛苦的事。但毕竟跳票有损个人诚信，而且对不住的并不是焦头烂额的编辑，而是喜欢你作品的读者，希望写连载作品时有充分的考虑。而《游戏 · 人》今后也会尽可能减少连载性质的文章，至于像“撼天之道”、“游戏吉尼斯”这种内容相对独立的连载型栏目则不包括在内。



■“跳票”这个词对于玩家来说并不陌生。

本次为读者准备的礼物



20名

最新动漫游戏书籍



礼品由ACG工作室友情提供

注 以上是第32辑由ACG工作室提供的奖品封面，本辑的实际奖品为七八月份的最新出品，请各位留意levelup.cn的书刊区。

在平信、电子邮件中回答相关问题，参与相关讨论中，对《游戏 · 人》提出意见或建议的读者均有机会获得以上礼品。《游戏 · 人》第34辑将公布中奖者名单。

《游戏 · 人》32辑中奖者名单

获得《美少女FIGURE年鉴》的读者

浙江	沈世超
上海	潘秀飞
长春	牛闯
烟台	盛军维
白银	苏柏鹏

获得《机动战士高达00完全事典》的读者

哈尔滨	彭磊
黑龙江	金龙哲
资阳	唐塘
扬州	汤剑雄
内蒙古	张晨

获得《大家的初音未来》的读者

新疆	王淼
贵港	谭戈瑜
德惠	王翰文
南平	谢世俊
赤峰	赵佳

获得《声优殿堂》的读者

武汉	张菁
上海	徐隽
玉林	黄毅华
广州	郑俊杰
上海	竺陈巍

同人的炼金世界

说起“《工作室》系列”相信不少玩家都会不自觉地将它和“炼金术”联系在一起，而作为系列的核心系统，即便是经过了从原始的模拟经营类到角色扮演游戏的蜕变，它的原始魅力却从未改变。本次的秘密花园就赶在《萝萝娜的工作室》推出前和众多玩家一起分享系列作品在同人界中的精美画卷，看看有爱的玩家都喜欢用什么风格来诠释对系列的喜爱之情吧！





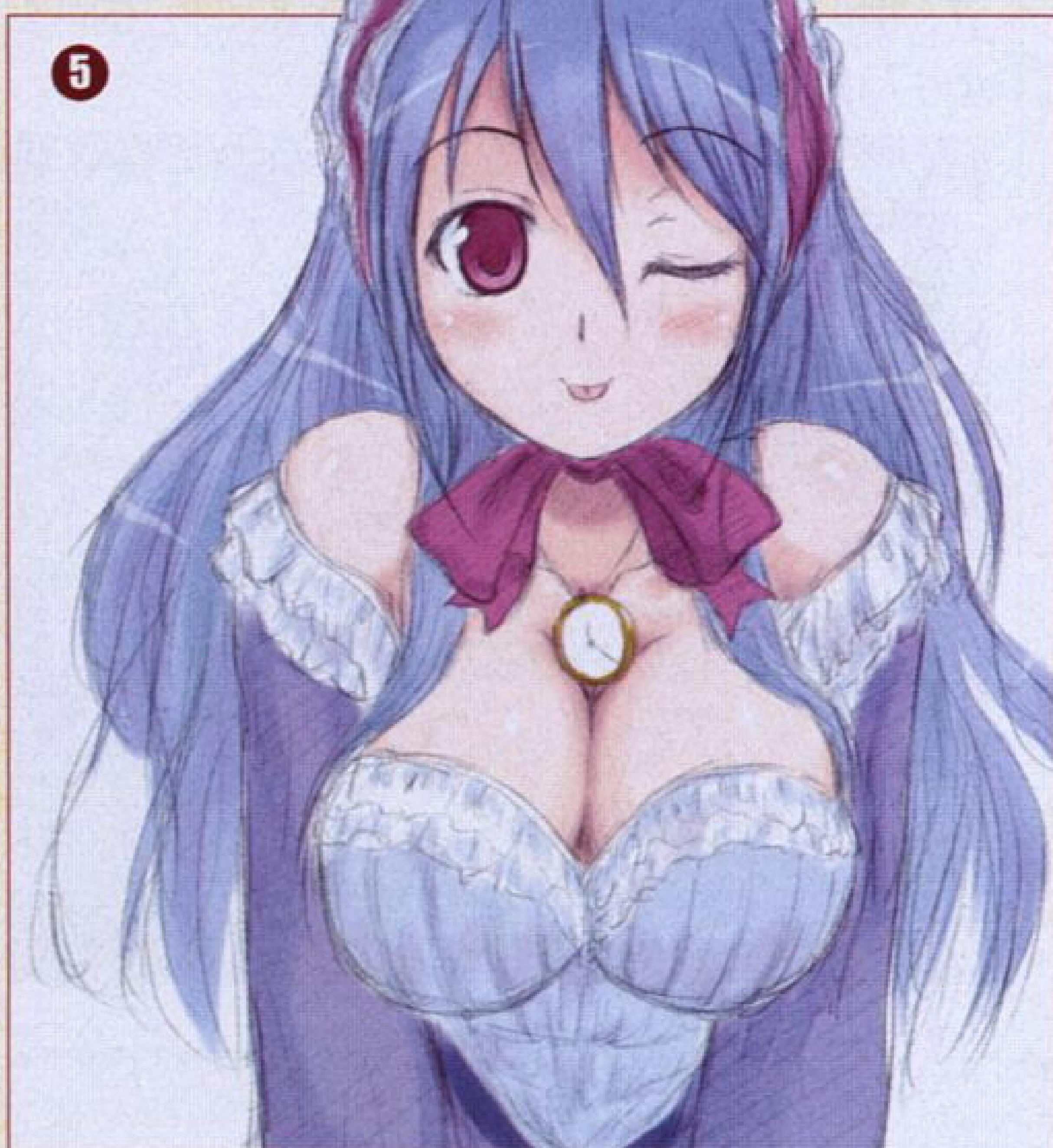


❶ 这张恶搞《安妮的工作室》的作品不但在情景上设置巧妙，下方其他角色的表情和台词都是一大看点，各位同好看出一些端倪来了没？

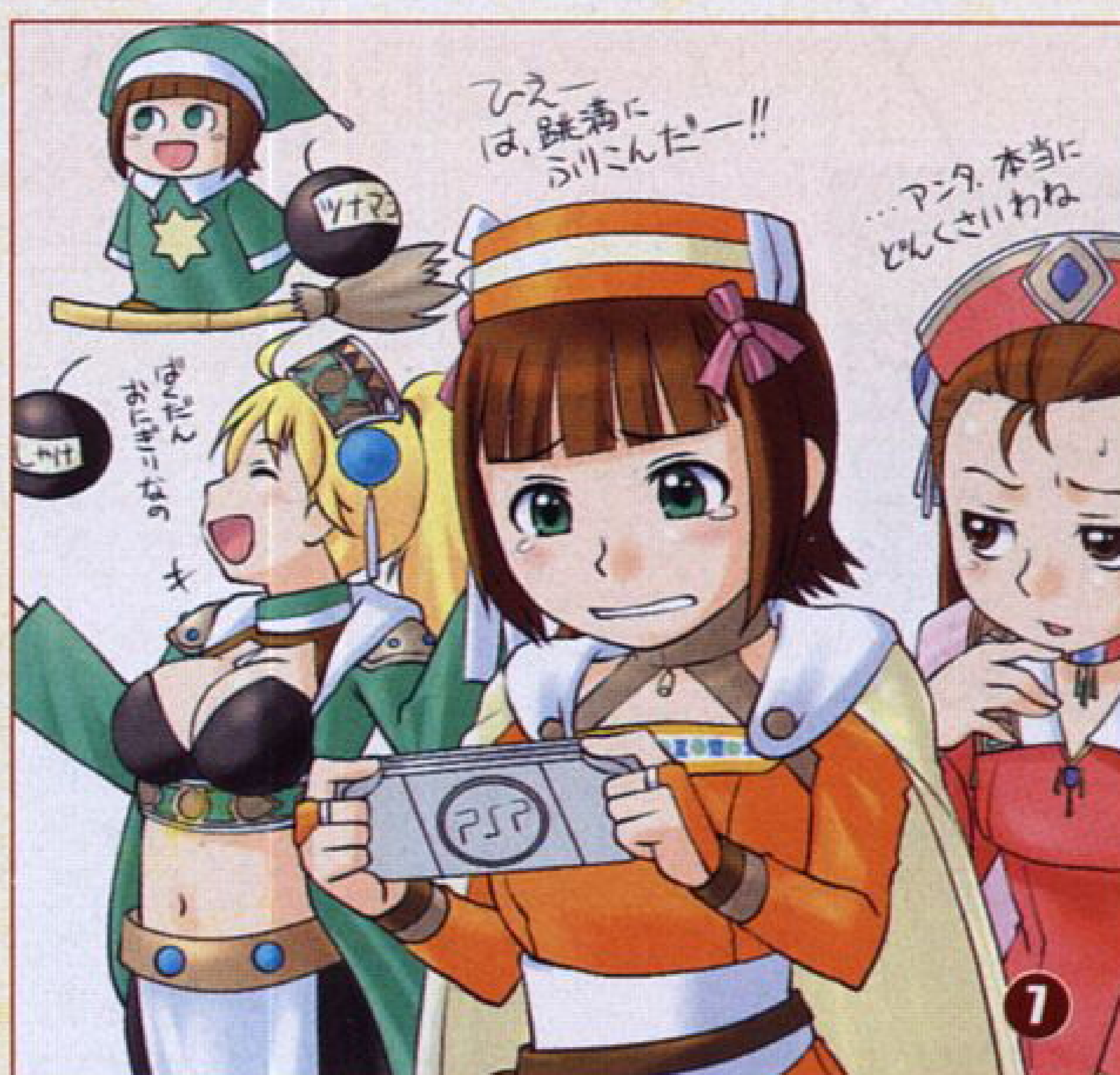
❷ 以“助手”身分登场的和睦姐弟本来的设定为“无口无心无表情”，但画面中作者显然赋予他们更多的情感，暧昧的眼神反倒很容易让人想歪 -_-

❸ 系列最新作《萝萝娜的工作室》中女主人公萝萝娜和布丁怪的亲密合影，光是看着萝萝娜享受的表情就知道布丁怪的手感一定不错哦（笑）。

❹ 模仿官方插画风格的同人作品，有爱的玩家能认出这三名女性分别来自哪部系列作品吗？









❺ 系列作品中人气极高的“幽灵娘”帕梅拉，作者的整体构图让她更添了几分妩媚，当然身材也……

❻ 新作中所有角色的形象都让FANS看到了成熟但不失可爱的一面，当然这种纯粹卖萌的路线也应该很对一些玩家的胃口。

❼ 根据作者的描述，这张图片是为了纪念他购入了PSP，而艾利正在玩的游戏是《麻将格斗俱乐部》，是不是很有趣呢？

❽《玛娜传奇2》中的乌龙大小姐莉莉娅在图片中看起来更有“女王”气质，而一向唯命是从的维姆则多了一份优雅，真还有点羡慕被她们攻击的敌人呢～

夏日律动



《游戏·人》第三十三辑音乐CD介绍

炎热的夏季对于不少人来说同样属于"收获"的季节。无论是中考还是高考，几年的学习沉淀不但换来了应有的回报，更多的人也在自己的人生道路上找到了全新的方向，开始享受新生活所带来的无穷乐趣。本次的CD主题同样和"跳跃的旋律"有关，因为在这个崇尚健康时尚的年代，适当的运动永远都是生活中不可缺少的元素，而经常听一些轻松愉快的音乐不但能够使压抑已久的心情豁然开朗，跟随旋律有节奏的摆动也算是空调房里惬意的一种运动方式。和懒惰说拜拜，就从现在开始～Let's go！

1	君だけの旅路	PSP《传颂之物 携带版》主题曲	3：57
2	Dream of Butterfly	PSP《女神异闻录 PERSONA》主题曲	2：06
3	嘘	动画《钢之炼金术士 第二季》片尾曲	3：28
4	キミの郛りで…	PSP《绝体绝命都市 3》主题曲	4：37
5	リンクシンク	PSP《梦幻骑士》片尾曲	4：22
6	光の空のクオリア	NDS《寒蝉鸣泣之时 第三卷·螺》	5：06
7	ホーリーナイト	动画《龙虎斗》插曲	3：05
8	Starting Over	PSP《爱情泡泡糖 2 携带版》主题曲	4：38
9	マジで感谢！	动画《闪电十一人》片头曲	4：04
10	运命 −SADAME−	PSP《传颂之物 携带版》插曲	4：19
11	きっと Change myself	PS3《如龙 3》插曲	2：05
12	永远の空	PS2《卡露琪 黑翼之章》片尾曲	4：49
13	Break&Peace	动画《战国 BASARA》片尾曲	4：15
14	Voice	PSP《女神异闻录 PERSONA》片尾曲	3：37
15	アノ风ニノッテ	动画《战场的女武神》片尾曲	5：03

1 君だけの旅路

作词：须谷尚子 **作曲／编曲：**衣笠道雄 **演唱：**Suara

远い记忆を辿れば　夕暮れ走る　小さな君
抱えきれない不安を　募らせて　家路を急ぐ

足迹だらけの　近道を
ただ辿ればいいと　信じていた

息を切らして　森を抜ければ　丘の向こうへ
见上げた坂を　登りきったら　突然广がる世界

猛々しく空に登る　炎のようにきらめく梦
大地を踏み鸣らし行け　君だけの旅路をつくれ

弱虫な君は　眠れずに
风の音に怯え　震えていた

木の叶を摇らす　优しい风は　木々をも倒す
凡て受け止め　味方にすれば　君の追い风に变わる

心を乱す静寂　岚のように　激しい梦
空白な地图の上に　君だけの旅路をつくれ

猛々しく空に登る　炎のようにきらめく梦
大地を踏み鸣らし行け　君だけの旅路をつくれ

心を乱す静寂　岚のように　激しい梦
空白な地图の上に　君だけの旅路をつくれ

君だけの旅路をつくれ

追寻着遥远的记忆 在黄昏中奔跑的 纤弱的你
萦绕心间的不安感 越发地激烈 在归路上急行

顺着印满足迹的近路
一直相信只要这样便能抵达目标

摒住呼吸 走出森林 走向山丘
看往坡顶 登上之后 世界变得豁然开朗

勇敢地飞向天空 梦想如火焰熊熊燃烧
脚步声声震动大地 开拓只属于你的旅途

胆小的你 难以入眠

害怕风声 颤抖不息

摇动树叶的温和的风 也会摧折树木
接受一切 包容一切 跟随你的风也会改变

将心灵扰乱的寂静 是如风暴般剧烈的梦
在空白的地图上 开拓只属于你的旅途

勇敢地飞向天空 梦想如火焰熊熊燃烧
脚步声声震动大地 开拓只属于你的旅途

将心灵扰乱的寂静 是如风暴般剧烈的梦
在空白的地图上 开拓只属于你的旅途

去开拓只属于你的旅途

《传颂之物》作为日本动漫游戏界的一朵奇葩，虽然从最初推出电脑版到改编动画，再到PS2版和目前推出PSP版，并不难看出厂商在挖掘作品潜质上的用心良苦，但任何一个体验过这款作品的玩家都无法否认作品在剧情和气氛营造上的别具匠心，将凄美的爱情故事演绎得如此动情即便是在今天也很难被同类型的游戏所超越。和动画版纷纷传唱的《梦想歌》不同，PSP版沿用了PS2版的全新主题曲《有你相伴的旅途》(君だけの旅路)，而演唱者同样是Aquaplus的当家歌手Suara，并且即将在今年推出的《传颂之物》OVA的新主题曲也是由她来进行诠释的。



2 Dream of Butterfly

作词：小森成雄 作曲：目黑将司 演唱：川村ゆみ

Dream of butterfly or is life a dream

Don't wanna wake up coz I'm happier here

あなたがいる それだけで良かった
ただ一つの 真実だったの

だけどそれは梦で
Swaying and dissolving like bubbles in the dark ocean
気付けば谁もいない

确かなものは何にも
Reaching for the shimmering shape in vain
ここには无いと解った

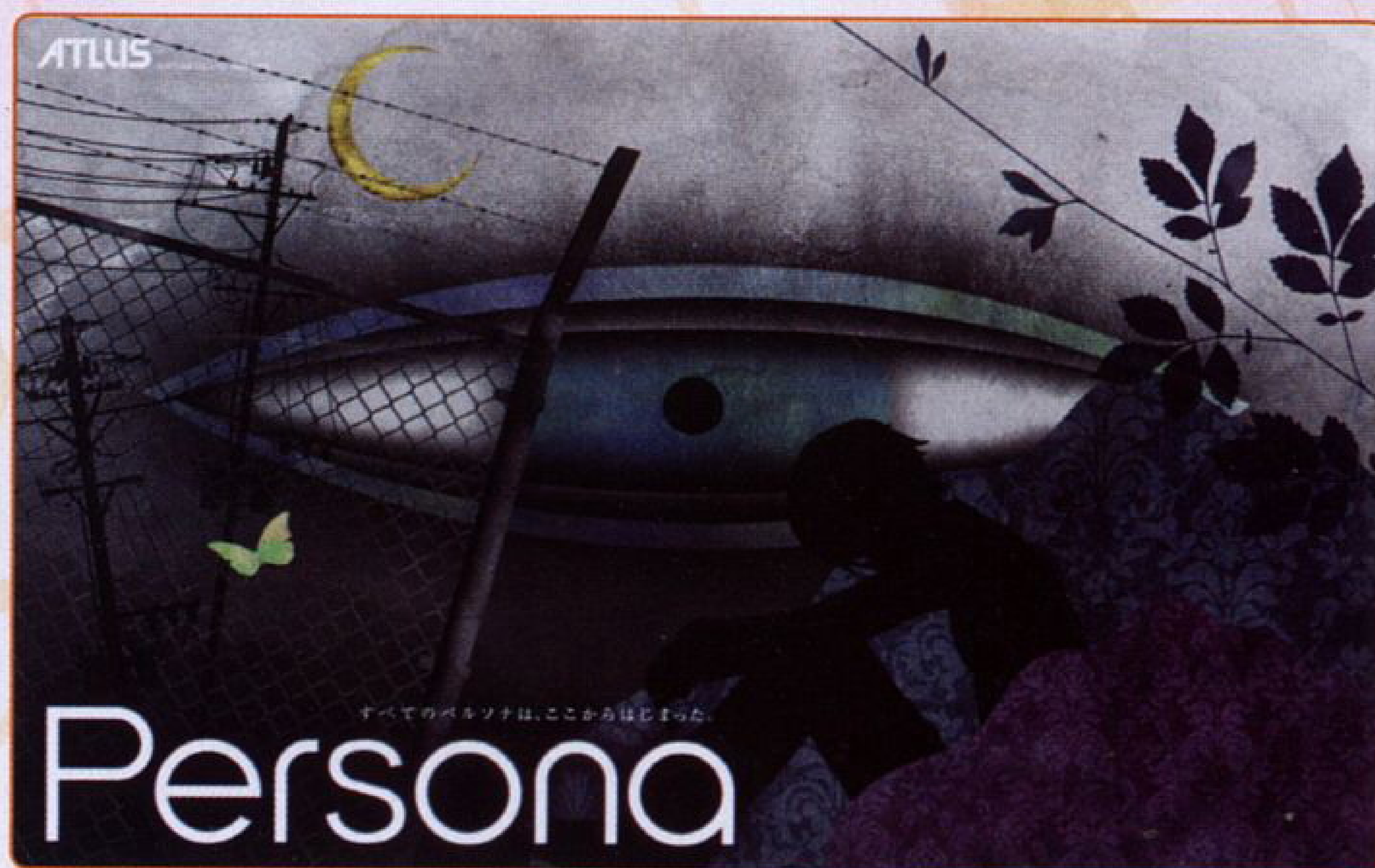
うつろうこの世界 何を信じて生きればいい?

悲しみ I can't believe in you
溺れた but I cannot forget you
叫びながら あなた见た I will dig up my faith
あの夜 and march on

あなたが I cannot see ahead
い る か ら but I can't keep standing still
私强くなれるんだと So I will close my eyes
信じた and march on

苦しみ can't lay the blame on you
畏れて but I can not forgive you
泣きながら あなた呼んだ So drenched up in rain
あの日 I'll march on

あなたの I cannot face the sun
せいだと but I cannot dream at night
気付いた 自分の弱さ So under the moonlight
全てが I'll march on



是我梦见了蝴蝶还是蝴蝶梦见了我

别将我唤醒 因为我在那里更快乐

只要有你在 那就足够
那是惟一的真相

但那是一场梦
像蝴蝶一样在黑暗的海洋中飘摇溶解
回过神来时已经谁都不在

什么都是不确定的
徒劳地追逐那些闪光的形状
但这里依然空无一物

这个变迁的世界 要相信什么生存下去?

悲伤 我不相信你
沉溺 但我不能忘记你
呼喊着 我见到了你
我会找出自己的信条
那个夜晚 我继续前进

我看不到你在前方
因为你在 但我却站立不住
若是我能变得更坚强
我会闭上我的双眼
相信着 我继续前进

痛苦 我不能将怒火倾斜于你
害怕 但我无法原谅你
一边哭泣一边呼唤你 在雨中湿透
那一天 我会继续前进

我无法面对太阳
我无法在夜间入睡
觉察到自己的脆弱 于是在那片月光下
一切随我继续前进

经过重制的PSP版《女神异闻录PERSONA》仍然保持了系列最初几代的整体风格，与其说晦涩但颇具深度的剧情吸引了玩家，不如说出色的系统和绝佳的配乐才是让众多角色扮演爱好者沉迷的主要原因。这首原创的主题曲在主旋律中采用了多处变调，配合凸显内心挣扎的歌词，仿佛将玩家带入了那个必须不断面对选择的世界，因为你的决定不再只是左右自己的命运，而是整个世界。

3 嘘

作词：マオ 作曲：ゆうや 演唱：シド

あの日见た空 茜色の空を
ねえ 君は忆えていますか
约束 契り 初夏の风が包む
二人 寄り添った

无理な笑颜の里 伸びた影をかくまう
だから 气づかぬふり 再生を选ぶ

テーブルの上の 震えない知らせ 待ち续けて
空白の夜も 来るはずのない朝も
全部わかってたんだ
あの日见た空 茜色の空を
ねえ 君は忘れたのでしょう
约束 千切り 初夏の风に消えた
二人 戻れない

音も 色も 温度も 半分になった この部屋
今日も散らかしては 摇れ 疲れ眠る

「上手に骗してね 嘘は嫌いで好き」
君の言叶
今顷になって 气持ちは痛いほど
だから 仆ら さよなら
いつかまたねと 手を振り合ったけど
もう逢うことはないのでしょう
最後の嘘は 优しい嘘でした 忘れない
あの日见た空 茜色の空を
ねえ いつか思い出すでしょう
果たせなかった 约束を抱いて
二人 步き出す

那天所见的暗红色天空
啊 你还记得吗
在初夏的风中定下约定
我们俩渐渐靠近

强颜欢笑的背后 藏着延长的投影
所以我也假装忽略 选择再生

桌上不再震动的通知音 我一直在等待
无论空白的夜晚 还是不再到来的黎明
这一切我都懂
那天所见的暗红色天空
啊 你已经忘记了吧
消失在初夏风中的约定
我们俩无法再回到过去

声音 色彩 温度 全都黯然失色的房间中
今天也把它弄乱吧 然后摇晃疲惫地睡去

「你真的很擅长骗人呢 虽然我对这个谎言既讨厌又喜欢」
你曾这么说过
如今想起才深刻地体会到那种感觉
所以我们只能告别
虽然说着有缘再见并互相挥手道别
但应该再也不会有重逢的一天了吧
最后的谎言是温柔的谎言 难以忘怀
那天所见的暗红色天空
啊 终有一天还会记起
怀抱着没能实现的约定
我们俩继续旅行



《钢之炼金术士》作为横跨动漫游三大领域的日式经典作品终于在今年推出了动画的第二季，而和2003年的第一季相比，虽然更忠实于漫画原著的剧情让FANS拍手叫好，但过于诙谐的风格却使作品的评价走向了两个极端。看过老版的玩家普遍认为这是为了迎合新时代观众所作出的妥协，在某种程度上失去了原作的精髓，而初次接触的观众却对这种改变持肯定态度，全新的叙事风格同样能让人在欢笑之后去思考故事背后所蕴含的深意，使作品的受众面有了更大的延伸。歌曲的演唱者シド是日本知名的视觉系组合，由マオ、shinji、明希、ゆうや四名团员组成，到目前为止共发行过8张单曲和5张专辑，而这首充分体现他们创作实力的歌曲在发行的第一周就登上了日本公信榜的第二位，即便你对动画并不感冒，也绝对没有理由错过它。

4 キミの邻りで…

作词／作曲：饭田舞 **演唱：**饭田舞

例えば 今日がどんなに 恶い日だろうと
少しずつ明日へ续く道を歩く
例えば 仆が その道を歩くことをやめても
街じゅうに あふれてる气付いてくれるかな?
振り返る 稳やかな日々 君の邻で笑っていた
あの顷 明日が待ち远しかったんだ

仆は…
こんなに こんなに こんなに 大切な君を
守りたい 守りたい 君だけを
何度も 何度も 何度も
君の名前を呼ぶよ
また 巡り会うために

とても 强くて 激しい 风が吹き抜けて
思い出も 何もかも 连れ去って

今顷气付く 本当に 大事なものは
指の间を すり抜けて消えてく
また会えるなら 言える气がする
ずっと言えずにいたキモチを
変わらず 见守る 空に愿っているよ

君に…
会いたい 会いたい 会いたい 一瞬でもいい
传えたい 传えたい 言叶だけ
何度も 何度も 何度も
君の名前を呼ぶよ
また 巡り会うために

仆は…
こんなに こんなに こんなに 大切な君を
守りたい 守りたい 君だけを
何度も 何度も 何度も
君の名前を呼ぶよ
また 巡り会うために

即使今天有多么不顺
也要一点一点走向明天
即使我停止前进的脚步
满溢在整个街道中的感觉也能觉察到吧?
回首平静的每一天 我在你的身边欢笑
那时候 明天是如此遥远

我……
想要守护如此、如此、如此重要的你
只有你的名字
我会一遍又一遍
不停地呼唤
为了能再次相见

一阵非常猛烈的风吹过
将回忆一点不留地带走
此时才发觉最重要的东西
从指尖划过、消失
若能再次相见 我觉得能说出口
将一直以来说不出口的思绪告诉你
未曾改变的守望 对着天空祈愿

想要……

见到你 见到你 见到你 哪怕只有一瞬间
想传达 想传达 那句话语
一次又一次 一次又一次
呼唤你的名字
为了能再次相见

我……
想要守护如此、如此、如此重要的你
只有你的名字
我会一遍又一遍
不停地呼唤
为了能再次相见



将正统续作出在掌机上可能让不少系列的忠实支持者大跌眼镜，但如果真要说到本作让人失望的地方，那估计就非毫无进步可言的画面表现力和游戏末尾的偷工减料莫属了。当然游戏也并非大多数玩家口中所说的那么糟糕，正如副标题"破坏的城市和她的歌"所传达给玩家的讯息一样，专门为游戏量身打造的原创歌曲还是对系列作品在灾难中求生存的主题进行了完美的诠释，结合主线流程中的剧情起伏，总能让人找回那份似曾相识的感动之情。以上大家听到的这种主题曲由日本的实力派创作型女歌手饭田舞一手包办，并且收录于她个人的第一张正式专辑中，而在这之前，她也有丰富的现场表演和游戏歌曲演唱等经历，共发行了1张单曲和2张迷你专辑。

5 リンクシンク

作词：有里泉美 **作曲／编曲：**藤田淳平 **演唱：**富田麻帆

これからもずっと すぐそばで
瞬间を重ねたいよ

めぐる季节の中笑いた
寂しさを溶かす この出逢い
手放せない未来が见えるの
雨に泪 云に踌躇 空と心リンクする…
すぐ何かに摇れてしまう 私を守ってね

ときめきよ醒めないでいて
あなたとずっと居たいから
苍いドアを放つように
见つけよう 独りで失くしたもの
しあわせのページがそっと
ふたりを ほら 包んでゆく
何が起きてもずっとそばで
瞬间を重ねたいよ

立ち止まっていた时间が
甘く优しく动いてゆく
风の中のマカロンのように
空を见上げ 未来见つめ
确かな场所を探そう
绊という手を系いで そう、あなたと二人

何が起きたって信じて
自分の心をまっすぐ
梦のドアへ续いてゆく
この道をどこまでも歩きたい
膝を抱え んだ日々が
静かに远くで微笑む
ひとつづつ强さのカケラが
胸にあふれてゆく

远く响く钟に ふと立ち止まり
鸣りやむまでずっと 听いていた

ときめきよ醒めないでいて
あなたとずっと居たいから
苍いドアを放つように
见つけよう 独りで失くしたもの
今 二人で感じたもの
明日への勇气にしよう
これからもずっと すぐそばで
瞬间を重ねたいよ



今后也永远在身边
愿这一瞬间长存

周而复始的季节中盛开
这样的相逢 融化了寂寞
双手抓住的明天就在眼前
雨滴变成眼泪 云朵化为踌躇 天空与心灵连接……
尽管很快便会被其他所动摇 但我仍会守护

请不要让我从心跳的感觉中醒过来
我想让你永远在身边
就像敞开蓝色的门扉一样
去独自找寻丢失的东西
幸福的一页静静地
将两人包围在一起
无论发生什么也永远在身边
愿这一瞬间长存

停止的时间
温柔悠缓地开始流淌
就像风中的杏仁饼干一样
仰望天空 凝视未来

用双手连接你与两人间的羁绊

相信曾经发生了什么
自己的心情
一直延伸向梦想的门扉
想在这条道路上一直走下去
抱紧膝盖的每一天
静静地在远方微笑
逐渐变得坚强的碎片
从胸中满溢

飘荡到远处的钟声 偶然停止
直至声响消失 我一直在倾听

请不要让我从心跳的感觉中醒过来
我想让你永远在身边
就像敞开蓝色的门扉一样
去独自找寻丢失的东西
将此刻两人所感觉到的
化为踏向明天的勇气
今后也永远在身边
愿这一瞬间长存

在重制风潮横行的今天，很多曾经在PS世代铸就经典的作品都开始纷纷在掌机上重新推出，而这次的PSP版《梦幻骑士》虽然并没有摆脱同类游戏的制作思路，但是新增的两名角色还是保证了对老玩家的吸引力，新玩家则可以从零开始来体会游戏在系统、音乐、人设等诸多方面的独到之处。新推出的PSP版和PS版相比增加了新的片头动画，同时为新角色梅尔菲配音的声优富田麻帆则担任起了全新片头曲和片尾曲的演唱工作，而大家也千万不要小看今年才22岁的富田麻帆，因为其不但参演过多部电视和音乐剧，还主持过几档大受欢迎的电视和电台节目，甚至甜美的外形更是让她成为了不少少男的偶像，先后推出过3本写真集、7张单曲和1张专辑。

6 光の空のクオリア

作词／作曲：志仓千代丸　编曲：水野大辅　演唱：Cyua

光を止める為に 瞳を閉じていた日々
流れ込む无秩序な テクスチャ—黑き雕像
知觉された刺激は 特殊なリズムになって
感染症にように 热を帯び叫ぶクオリア
それは雨上がりの 空のような奇迹
温もりの意味 その证明
微细な言叶さえ 信じる力になって
次の瞬间 何かが碎け落ちた

时を越えて守りし者 不可欠なその存在
仆がきっと小さすぎて
今は言叶にさえも出来ないけれど
罪と罚のその先は 几つもの温もりがあり
押しよせるこの泪 もう迷いは无い

空が在るべき场所も 上手に探せないまま
高すぎる 透明の壁の中 うつむいていた
不可思议な 齿车の连锁を ただ见つめれば

まるで恶意のような 绝望と呼べるクオリア
それは怀かしい顷の 母の腕にも似た
希望を系ぐ その确信
气弱な未来さえも 大きく形を变える
そう气付く时 何かが弹け飞んだ

时を越えて守りし者 「谁かの为の命」よ
仆はずっとキミを想い
そして慈しむような爱へと变える

それは雨上がりの 空のような奇迹
温もりの意味 その证明
微细な言叶さえ 信じる力になって
次の瞬间 何かが碎け落ちた

时を越えて守りし者 不可欠なその存在
仆がきっと小さすぎて
今は言叶にさえも出来ないけれど
闭ざされたこのの 运命を变えてくれた
さり气ないしさが 强さになってゆく

为了阻止光芒而闭上双眼的每一天
流淌的混乱 质感的黑色雕像
被感知的刺激 成为了特殊的节奏
就像传染病一样 在灼热中嘶叫的感受
那是雨后天晴一样的奇迹
温存的含义 其证明
连微不足道的言语 都成为信念的力量
下一个瞬间 又将有什么破碎

超越时代的守护者 那是不可缺少的存在
一定是我过于弱小
尽管此刻连语言也没法使用
但罪与罚的尽头 总有些许温暖
忍住眼泪 我已不再迷茫

天空理应存在的场所 无法顺利探寻
在很高的透明墙壁中俯视
只是注视着不可思议的齿轮连锁
就像感知到恶意一样 将感受称为绝望
那和令人怀念的母亲的手臂很相似
联系着希望 那种确信
连懦弱的未来都变得巨大
觉察到的时候 有什么已经裂开

那是雨后天晴一样的奇迹
温存的含义 其证明
连微不足道的言语 都成为信念的力量
下一个瞬间 又将有什么破碎

超越时代的守护者 那是不可缺少的存在
一定是我过于弱小
尽管此刻连语言也没法使用
虽然被封闭 但命运仍将改变
即使是若无其事 也将逐渐化为坚强



《寒蝉鸣泣之时》最初的原型是由日本同人社团 07th Expansion 所制作的同人游戏，由于将萌系角色和惊悚的悬疑题材进行了很好的融合，所以随后诞生了广播剧、漫画、动画、小说等全方位的衍生作品，甚至连改编的真人电影到目前为止也推出过两部，系列作品的影响力可见一斑。NDS 上的系列作品以《寒蝉鸣泣之时 绊》为标题，共分为四卷发售，以原作中未收录的新章节为最大的卖点，同时都配有各自的原创主题曲。这首来自第三卷《螺》的歌曲是由目前仍然活跃在日本流行音乐界的 Cyua 演唱，除了个人独挡一面的实力外，她偶尔也会和作曲家 MATAYO 组成名为“BETTA FLASH”的团体进行表演等相关工作。

7 ホーリーナイト

作词：冈田麿里　作曲／编曲：桥本由香利　演唱：钉宫里惠＆喜多村英梨

さあ　クリスマス
いっぱいの笑颜 君に届けんだ
パーティー・ナイト
さあ　クリスマス
いっぱいの愿い 君に誓うんだ
ホーリー・ホーリー・ナイト
今年のクリスマス　ちょっと特别さ
ホワイト・クリスマスじゃ　なくたって
星屑のイルミネーション　ほら　ふりつもるよ

キラキラ　辉いて　みんなが幸せで
チカチカ　瞬いて　みんなが梦をみて
さあ　クリスマス
いっぱいの笑颜 君に届けんだ
パーティー・ナイト
さあ　クリスマス
いっぱいの愿い 君に誓うんだ
ホーリー・ホーリー・ナイト

今年のクリスマス　きっと特别さ
ロンリー・クリスマスじゃ　つまらない
笑颜はイルミネーション　ほら　饰ってあげる

ユラユラ　摇らめいて　みんなで手をつなぎ
ピカピカ　きらめいて　みんなで星みあげ
さあ　クリスマス
いっぱいの笑颜 君に届けんだ
パーティー・ナイト
さあ　クリスマス
いっぱいの愿い 君に誓うんだ
ホーリー・ホーリー・ナイト

来吧 圣诞节
将满满的笑容传达给你
聚会的夜晚
来吧 圣诞节
用满满的愿望向你发誓
圣洁的夜晚
今年的圣诞节 有点特别
虽然不是白色圣诞节
但群星如同明亮的灯彩 看 堆积起来了

一闪一闪地发出光辉 大家都很幸福
一闪一闪地眨著眼 大家都已入睡
来吧 圣诞节
将满满的笑容传达给你
聚会的夜晚
来吧 圣诞节
用满满的愿望向你发誓
圣洁的夜晚

今年的圣诞节一定非常特别
如果是孤独的圣诞节就太无趣了
大家的笑容就如明亮的灯彩 看 装饰起来了

晃晃悠悠地摇摆著 大家一起手拉著手
一闪一闪地发着光 大家一起仰望星空
来吧 圣诞节
将满满的笑容传达给你
聚会的夜晚
来吧 圣诞节
用满满的愿望向你发誓
圣洁的夜晚

熟悉“轻小说”的玩家一定不会对《龙虎斗》感到陌生，从最初的文字小说到 2007 年推出的同名漫画都表明作品迅速窜红的速度，而就在前不久动画版播放完毕后，PSP 上原创的同名作品的推出也为系列的衍生作品暂时划上了一个句号，用更具戏剧性的表现方式让所有喜爱它的玩家再次回味高须龙儿和逢坂大河叱咤校园的爆笑生活。歌曲的演唱者是在动画中为逢坂大河和川岛亚美配音的钉宫里惠和喜多村英梨，简单的旋律和直白的歌词都流露出圣诞节所营造出的美好与欢乐，让人不自觉地向往起那种甜甜的幸福。



8 Starting Over

作词／作曲：奥井雅美　演唱：奥井雅美

ZEROから始まるストーリー 今 ハートをONにした
起动する生命が…
I wish to try hard for my love
(Your naked mind)
So for your love
It's for my life

苍い空を见上げて 寂しかったあの顷
伤つくことも出来ずにただ 答えを探してた

二人が引き寄せられ 出逢った日までは…

これから始まるストーリーほら 无限の未来が
两手广げ待ってるGet dreams (Get our dreams forever)
ZEROから生まれたこの世界で存在するなら
目をそらさず 突き进んで行く
痛みチカラに变えて

翻弄される明日へ 进むレール怖くて
抵抗する强さの影に脆さを隐した

独りのあの夜には戻りたくないから

これから始まるストーリーさぁ 无限のシナリオ
手に入れるチャンスを描く(Get my power anytime)
ZEROから生まれた存在この世界で存在するモノ
身に缠って 华丽なるままずべてチカラに变える

これから始まるストーリーほら 无限の未来が
两手广げ待ってるGet dreams (Get our dreams forever)
ZEROから生まれたこの世界で存在するなら
目をそらさず 突き进んで行く
ZEROから始まるストーリー 今 ハートをONにした
起动する生命が…
I wish to try hard for my love
(Your naked mind)
So for your love
It's for my life

从零开始的故事 此刻打开心扉
生命被启动……
我希望为自己的爱而奋战(你毫不掩饰的想法)
为了你的爱
也为了我的生活

仰望蓝天 那个寂寞的时候
无法伤害别人 只是在寻找答案

直至两人被牵引并相遇……

从今天开始的故事 拥有无限的未来
展开双手等待梦想(永远去追寻梦想)
从零开始的这个世界如果存在的话
我会目不转睛地一直前进
痛苦变成了一种形式

向着被翻弄的明天 前进的道路如此恐怖
在顽强抵抗的背后隐藏着脆弱

因为我不想回到那个孤独的夜晚

从今天开始的故事 拥有无限的剧本
描绘获得的机会(随时随地得到我的力量)
因为从零开始的这个世界
缠绕在身体周围 一切华丽地改变了形态

从今天开始的故事 拥有无限的未来
展开双手等待梦想(永远去追寻梦想)
从零开始的这个世界如果存在的话
我会目不转睛地一直前进
从零开始的故事 此刻打开心扉
生命被启动……
我希望为自己的爱而奋战(你毫不掩饰的想法)
为了你的爱
也为了我的生活



《爱情泡泡糖》系列”的初代由擅长恋爱文字游戏的Princess Soft于2004年推出，而在2008年推出PS2版的续作后，其PSP移植版也于今年和广大掌机玩家见面，并冠以“第一选择”的副标题为大家讲述因母亲去世而被人收养的高中生儿玉爱，在情人节当天被养母要求其帮忙诱拐一名少女，并由此引发的一系列的事件。歌曲的演唱者奥井雅美出生于1968年，是目前日本乐坛上极具影响力的创作型女歌手兼音乐制作人之一，到目前为止共发行过40张单曲和14张专辑。这次她不但发挥自己的创作实力为PSP版的三首相关歌曲作词，相信不少玩家听到如此清澈的嗓音时也很难和她的年纪联系起来吧？

9 マジで感谢！

作词／作曲 山崎徹&山崎弘 Rap词 KMC 编曲 菊谷知树 演唱 T-Pistonz&KMC

强くなれたぜ！一人じゃ出来なかった
仆たちが めぐり会えた事に マジで感谢!!

巨大な壁が仆等の目の前
立ちはだかって道を塞いでる
それでも决して背中见せないで
仲间とゴール目指し前へ
不可能はない 皆となら
热い侍魂 まるでイナズマ
さぁ 声を出せ！あの宇宙に！
大丈夫！仆等 君の邻

人生まだまだ 终わってねーぞ！

齿をくいしばって 我慢したけど
いちまった でもみんなが 肩をたたいてくれた
变に照れくさくて 言えなかったんだよ
『ありがとな』仆たちの绊に マジで感谢!!

仆等のキ・ズ・ナ
绝对に切れない
例え裏切られても裏切らない
お互いの气持ちで生んだ信赖

その想いが仆を支えてる
谁かの为に强くなれる
もらった『LOVE』百倍返し！
君から仆に 仆から アイツに

好きなもんからは 逃げんじゃねーぞ！

1つのこの星で 一人が放つ优しさが
まるでリレーの バトンのように
仆の胸を通り 火をつけてくれた
あの温度 忘れるな 爱に マジで感谢!!

人生まだまだ 终わってねーぞ！

齿をくいしばって 我慢したけど
いちまった でもみんなが 肩をたたいてくれた
变に照れくさくて 言えなかったんだよ
『ありがとな』仆たちの绊に マジで感谢!!

どんなピンチでも 一人じゃない「ここにいるぜ」
仲间たちの笑颜がいっぱい
强くなれたぜ！一人じゃ出来なかった
仆たちが めぐり会えた事に マジで感谢!!

仆达の住む世界
满たしていこう爱と平和

全てのつながりにデカイ感谢！一生
泥だらけの日々だって
いつの日かきっと役に立つぜ!!
お金じゃ买えない
このすばらしき仲间に



变得更强了！这是一个人做不到的
真的感谢我们能够相遇

巨大的墙壁立在我们面前
挡住了去路
即便如此也绝不回头
和同伴一起向终点前进
只要和大家一起 便没有不可能
热血的传魂 就像闪电
来吧 喊出声音 向着那片宇宙！
没关系 我们就在你的身边

人生还远远没有结束

虽然咬紧牙齿一直忍耐
但大家拍打了我的肩膀
突然变得害羞 不知说什么好
“谢谢”真的感谢我们的羁绊

我们的羁绊
绝对不会断
即使被出卖也不会背叛
相互理解相互信赖
这样的心情支持着我们
为了别人能变得更大
将获得的“爱”百倍奉还
从你到我 从我们到他

自己喜欢的东西 不可以去逃避！

在其中的一颗星星 一个人绽放出的善良
就像是拉力接力一样
通过我的胸口 点燃了火焰
不要忘记那样的温度 真的感谢爱！！

人生还远远没有结束

虽然咬紧牙齿一直忍耐
但大家拍打了我的肩膀
突然变得害羞 不知说什么好
“谢谢”真的感谢我们的羁绊

不管怎样的危机 都不是一个人“我在这里哦”
同伴的脸上挂满了笑容
变得更强了！这是一个人做不到的
真的感谢我们能够相遇

我们居住的世界
逐渐满溢的爱与和平
一生都非常感谢这一切联系
满身泥泞的每一天
总有一天能帮上忙
金钱买不到
这就是美妙的同伴

近几年将游戏改编成动画似乎成为了一股新风潮，各大游戏厂商不但希望借此来提高自己的知名度，由动画打造出更多元化周边的如意算盘也锁定了玩家和众宅男腐女们的荷包，只要是目前卖得火热的原创游戏，说不定那天就会蹦出一个动画版让人眼前一亮。《闪电十一人》作为 Level-5 的原创品牌之一，其巧妙之处在于将足球和传统角色扮演游戏进行了有机的结合，而经过动画版的全新演绎后，更是有向“少年热血动画”靠拢的趋势，大受日本青少年的追捧。以上这首动画版的全新片尾曲光从名字上就能看出厂商对观众的感谢之情，演唱者同样是和系列颇有渊源的 T-Pistonz 组合，而积极向上的曲调和歌词则保持了该组合一贯的风格，听完之后总能让人信心百倍。

10 运命 -Sadame-

作曲／编曲：：豆田将 **作词：**牛岛弥生 **演唱：**元田惠美

静かに访れる　色なき世界
すべての时を止め　眠りにつく
悲しみ喜びを　集めて人は
流れし时の中　安らぎ见る
生まれ生き消えてゆく　人の运命の中
谁もみな空の星に　微かな愿い托す
密かに辉ける　满天の星
地平の彼方へと　流れ消える

色づき始めた　大地の上を
无情な时だけが 吹き抜けてく
风に摇る绿の先　明日へと续いて
新しき时の中　笑颜の花を笑かす
生まれ生き消えてゆく　人の运命の中
谁もみな空の星に　微かな愿い托す
静かに访れる　まばゆき世界
すべての时を生み　笑き乱れる

彩色的世界 静悄悄地来临
一切时间都停止 进入沉眠
悲伤或喜悦 聚在一起的人们
在流淌的时间中 平静地注视着
诞生然后走向灭亡 人们的命运中
所有人都将小小的愿望寄托给天空的星辰
满头的繁星在悄悄地闪耀
向着地平线的那一边逐渐流逝

大地的上方开始被染上色彩
只有无情的时光拂面而过
风中飘摇的绿色的尽头
向着明天延续
崭新的时刻中 笑容像花朵一样绽放
在流淌的时间中 平静地注视着
诞生然后走向灭亡 人们的命运中
开始萌芽的世界 静悄悄地来临
诞生所有的时间 烂漫地盛开



作为《传颂之物》最耐听的插曲之一，委婉而忧伤的曲调不但总有一种让人着迷的魔力，当歌手缓缓唱出意味深长的歌词时，更是让整个歌曲中所蕴含的情感得到了升华，让所有体验过游戏的玩家对哈库罗和阿露露那穿越千年的爱情唏嘘不已。歌曲的演唱者元田惠美于 2000 年参加唱片公司举行的海选比赛成为 FIX RECORDS 的签约歌手之一，之后便以演唱动画和游戏歌曲而活跃在业界，主要代表作有《漫画派对》等。

11 きっと Change myself

作词：堀井亮佑 **作曲：**坂本英城 **演唱：**钉宫里惠

きっと无理 叶うはぜもないなんて決めつけて
『だいすき』と书いたメール 『送信』のボタンが押せない

后悔なんて もうたくさんなの
最后よチャンス 逃したくない 搭みそう あなたへ

きっと！ゲットできるよ 私は变われる
高すぎたも きっと今は跳べる
ずっと！梦见てたの 神样お愿い…
ドッキ！胸打つ鼓动 信じて今
Let's change myself

“一定不行 不可能实现”妄下定论
写着“最喜欢”的短信 却不能按下“发送”键

后悔之类的已经够多了
这是最后的机会 不想逃避 向着你的方向

一定可以得到 我能被改变
因为太高了 现在一定能跳跃
向一直梦见的神灵许愿……
心跳在胸口鼓动 相信自己 现在让我们挑战自我



说到《如龙 3》相信很多玩家都对游戏中“卡拉 OK”的迷你游戏印象深刻，虽然六首原创歌曲总让人有意犹未尽的感觉，但是在官方原声集中收录的这首由遥演唱的歌曲好歹还是在一定程度上弥补了大家的遗憾，当然有心的玩家还能通过简短的歌词发现隐藏在遥内心深处的那种爱慕之情，究竟对象是谁？或许每个心中都有一个不同的答案吧（笑）。

12 永远の空

作词／作曲：伊吹唯　编曲：立石贤司　演唱：伊吹唯

幼い约束は　もう解いてしまおう
自由を手にしても　仆达は逃げない

拒んでいた时代を　受け入れてしまおう
过ちを乘り越えてこそ　今がある

泪を见せる事　弱さを见せる事
それすらも勇气なのだと　君が教えてくれたから

永远の空の下　限りある命を
どれだけ二人大切に出来るのだろうか
この心を开いて　君を抱き缔めたい
子どものように无防备な　君が爱しい

白き翼にも　染まらぬ强さがある
决め付けないで　その奥を感じて

黑き翼にも　确かな优しさがある
分かりにくいかもしれないけど

言叶に出来る事　傍にいられる事
决して当たり前じゃないと　今ならやっと分かるから
永远の空の下　限りある命を
どれだけ二人大切に出来るのだろうか
この羽を扩げて　君を包みたい
子どものように无防备な　君が爱しい

もしも生まれ変わっても　また君を爱せるように
例えばこの先突然の　别れが访れても
永远の空の下　限りある命を
どれだけ二人大切に出来るのだろうか
この心を开いて　君を抱きしめたい
子どものように无防备な　君が爱しい

《卡露琪》是由 Vingt et un Systems 开发的一款“两部曲式”恋爱文字冒险游戏，共分为“白翼之章”和“黑翼之章”，所有的主题曲和片尾曲都由伊吹唯进行创作并演唱。现年 24 岁的她最初由于兴趣广泛而参加过体操、舞蹈、钢琴等训练，直到高中时代确定自己的音乐梦想后才正式进入 Sheer Music Arts Vocal School 进行学习，并于大学一年级时通过学校举办的海选比赛被 Sheer Music Entertainment 的社长立石贤司相中，2005 年以单曲《Clover》正式出道，开始朝创作型歌手的目标迈进。独特的声线和浑然一体的旋律是其深受歌迷喜爱的原因，而受喜欢读书的影响，她所创作的歌词还颇有几分诗词的韵味，其中蕴含的哲理也是打动听者的一大原因所在。

儿时的约定 已经早就忘记
即使获得自由 我们也无法逃避

选择拒绝的那些时代 现在已经接受
只有跨越犯下的错误 才能有现在

让别人看到自己的眼泪 让别人看到自己的脆弱
因为你告诉我 这也是一种勇气

永恒的天空下是有限的生命
两个人到底能珍视对方到怎样的程度?
打开心扉 我想拥抱你
像小孩一样无所防备的你是如此令人怜爱



因为坚强到可以渲染那纯白的羽翼
请不要下定论 用内心感知深处

因为从那暗黑的羽翼中也能感知到温柔
虽然可能难以理解

可以用语言表达的 能够陪在身边的
绝对并非理所当然
直到现在我才明白这一点
永恒的天空下是有限的生命
两个人到底能珍视对方到怎样的程度?
打开心扉 我想拥抱你
像小孩一样无所防备的你是如此令人怜爱

即使得到重生 我希望也能爱上你
即使突如其来的分别终将来临
永恒的天空下是有限的生命
两个人到底能珍视对方到怎样的程度?
打开心扉 我想拥抱你
像小孩一样无所防备的你是如此令人怜爱

13 Break & Peace

作词／作曲：藤田玲　编曲：岸利至　演唱：DUSTZ

たった一つのこの身焦がして
血が枯れはてるまで进む
远い空から反る光も
この身に当たり 消え 散ってゆく

荒ぶる波动を内に抱えてく
握り缔めた手の
疼きは谁も
知るはずなく...

ぶち坏せ　Break & Peace
音も无く迫る暗
光を灯す为
今こそ

ぶち坏す　Fate & Fear
生まれ持った冲动で
全てを掴み获れ
今すぐ　ただ...

デタラメな理由　重ね合わせ
冷静な视线で笑う
稳やかに沈む日差しを
背に
プライドに　醉いしれ
强く

本能のままにおまえを连れ去る思い
描く梦
明日も顾见ず
手を掴めば

起き觉ませ　Break & Peace
无感觉の监狱から
意识と欲望を
越えてく…

ぶち坏す　Fate & Fear
お互いを见つめ合い
まだ见ぬ答えを
仆达は

ひとつ　ひとつの
过去の破片を拾い　集め
暗暗　彷徨った　探し探した
君を光と知る
碎け散ってゆく
「孤独」　さえ…

ぶち坏せ　Break & Peace
音も无く迫る暗
光を灯す为
今こそ

ぶち坏す　Fate & Fear
生まれ持った冲动で
君だけ掴み获って
今から

起き觉ませ　Break & Peace
お互いを见つめ合い
まだ见ぬ答えを
仆达は　ただ…

真实を手に！

燃烧着惟一的身体
在血液枯竭前不断前行
从遥远空中反射回来的光芒
当触碰到身体时 消失并渐渐散落

将狂暴的波动揽入怀中
紧握着的手的疼痛
应该谁也
无法知晓

破坏吧 战争与和平
无声迫近的黑暗
为了点亮光明
只有现在…

破坏吧 命运与恐惧
用与生俱来的冲动
把一切都抓住
只有在此刻

荒唐的理由 互相重合在一起
被嘲笑的冷静眼神
背负着悄悄沉寂的阳光
使自尊心 昏醉但变得更强

本能地忘记将你带走的思念
所描绘的梦想
明天也不再回头
即使握住你的手

觉醒吧 战争与和平
从无感觉的监狱开始
将意识和欲望
穿越而过…

破坏吧 命运与恐惧
互相凝视彼此
将未曾见过的答案找出来
我们

将一块块
过去的碎片的捡起并收集
在黑暗中彷徨的寻找
知晓光明的你
逐渐破碎散落
甚至连孤独也…

破坏吧 战争与和平
无声迫近的黑暗
为了点亮光明
只有现在

破坏吧 命运与恐惧
用与生俱来的冲动
仅把你抓住
从现在开始

觉醒吧 战争与和平
互相凝视彼此
将未曾见过的答案找出来
我们仅是…

把真实紧握在手中!

《战国 BASARA》动画版的面世可以说颠覆了不少观众对传统动画的固有印象，不但美型的男性角色和比例失调的女性角色彻底将制作者的意图表现了出来，甚至你还可以将这种反常的现象理解为响应众多女性玩家对游戏的支持，制作小组刻意浓墨重彩地将伊达政宗和真田幸村间的“暧昧”描写得更加细腻与深刻，能否照单全收就要看大家各自的心理承受力了。歌曲的演唱组合“DUSTZ ”是以藤田玲（Ray）为主唱的新兴团体，其余三名成员分别为 Kent、Gus 和 Naoki，到目前为止共发行过 5 张单曲。



14 Voice

作词：：小森成雄 作曲：目黑将司 演唱：川村ゆみ

I hear a voice to cause me 歩き出そう
それぞれの道 进むために

谁もがきっと见つけるはずさ 少年の顷见ていた梦を
それを探し仆らは别れ歩き出す

もう仆らは子供じゃないよ だけど大人になりきれずいて
そんな微妙な狭间の中でも生きる

I hear a voice to cause me 谛めずに
それぞれの道 行け

You hear a voice to cause your heart 傍にいてね
それぞれの梦 掴むために

仆らはずっと气付かずにいた 现实にある梦の形を
やっと解ったときには 大人だったのさ

梦や希望追い续けてた 悲しいこともたくさんあった
だけどそれを乗り越え 笑ったみせるから

I pray,like a sacred virgin
I wish,like a while pilgrim
I look up,like a noble knight
I sing,like a beautiful poet

And take your hand,we will walk eternally

Isn't it？

I hear a voice to cause me 空を见上げ
それぞれの明日 みて

You hear a voice to cause your heart 立ち向かって
それぞれの梦 掴むために

I hear a voice to cause me 空を见上げ
それぞれの明日 みて

You hear a voice to cause your heart 立ち向かって
それぞれの梦 掴むために

听见一个声音在呼唤我 迈开脚步
为了向各自的道路前进

每个人都能找到少年时的梦想
为了寻找它 我们分头迈开脚步

我已经不再是小孩 但是也没能成为大人
我便在这样微妙的狭间中生存

听见一个声音在呼唤我 绝不放弃
在各自的道路上前进

你听见一个呼唤心灵的声音 伴在身边
为了抓住各自的梦想

我一直都未能察觉现实中的梦想
终于理解这一切的时候 我已经成为了大人

继续追寻梦想和希望 悲伤的事情还有很多
但当超越这一切的时候 我会露出笑容

我祈祷，像神圣的处女
我许愿，像虔诚的朝圣者
我找寻，像高贵的骑士
我歌唱，像美丽的诗人

牵上你的手，我会永远走下去

对吗？

听见一个声音在呼唤我 仰望天空
注视各自的明天

你听见一个呼唤心灵的声音 站起来去面对
为了抓住各自的梦想

听见一个声音在呼唤我 仰望天空
注视各自的明天

你听见一个呼唤心灵的声音 站起来去面对
为了抓住各自的梦想

这次在 PSP 上复刻《女神异闻录 PERSONA》对于老玩家的一大惊喜莫过于新追加的两首歌曲了。除了之前为大家介绍的《Dream of Butterfly》，这首在游戏结尾出现的歌曲同样由川村ゆみ演唱（曾为安室奈美惠、BoA 等知名艺人伴唱，目前的主要工作是为游戏、广告等演唱歌曲，到目前为止共发行过 2 张单曲），而和前者相比，歌曲将 RAP 和爵士音乐想结合的基调也摆脱了压抑的感觉，传达给听者的则是一种释放压力后的畅快情绪。

15 アノ风ニノッテ

作词／作曲：Ohyama " B.M.W" Wataru&suzumoku 演唱：pe'zmoku

君に会いたくて　夜明けも待たずに走り出していた
笑い合えるように　呗い合えるように
今もう一度飞んでみるよ　あの风にのって

心地良さばかりを　求めて生きていた　ぐるぐる同じ场所で
そんな仆の前に　现れた笑颜は　太阳のようだった

君に会いたくて　夜明けも待たずに走り出していた
思い出は仆を　海边に导く　今もう一度飞んでみるよ　あの风にのって

「悲しみや迷いが　あるから分かるんだ　乐しさも喜びも」

そう君は　き　细い腕を仆に　伸ばしてくれたんだ

君に会いたくて　夜明けも待たずに走り出していた
言叶に出来ない　信じる气持ちを
今もう一度胸に刻む　あの风にのって

ニ人　砂浜に书いた文字　お互いの名前を
波がそのままそっと　さらうと一つになれた气がした
瞬きも忘れるくらい绮丽だった

热い夏の海　君と羽ばたいた　鲜やかな日々は
冷えかけた梦を　温めてくれる　あの风にのって



君に会いたくて　夜明けも待たずに　走り出していた
思い出は仆を　海边に导く
今もう一度飞んでみるよ　あの风にのって

君に会いたくて　夜明けも待たずに　走り出していた
笑い合えるように　呗い合えるように
今もう一度飞んでみるよ　あの风にのって.

想要见到你 等不到天亮 我便奔出去
一起欢笑 一起歌唱
此刻乘着风 再次试着飞翔吧

一直为了追求善良的心灵而生活着 在同一个场所转来转去
在这样的我面前 出现的笑容 就像是太阳一般

想要见到你 等不到天亮 我便奔出去
思绪将我引导海边 此刻乘着风 再次试着飞翔吧

“因为有悲伤或者迷茫 所以才明白快乐和喜悦”
你如此嘟哝着 用纤细的手腕向我伸来

想要见到你 等不到天亮 我便奔出去
无法用言语表达所相信的心情
此刻乘着风 再次试着铭刻在心里

两人在沙滩上写下的文字 那是彼此的名字
流淌的波浪就这样静静地将两者化为一体
那是足以忘却这一瞬间的美丽

夏天炎热的大海 想与你拍打翅膀
鲜明的每一天
此刻乘着风 温暖那变得冰冷的梦想

想要见到你 等不到天亮 我便奔出去
思绪将我引导海边 此刻乘着风
再次试着飞翔吧

想要见到你 等不到天亮 我便奔出去
一起欢笑 一起歌唱
此刻乘着风 再次试着飞翔吧

看过动画版的玩家可能都会对片头和片尾曲的巨大差异而感到意外。虽然从游戏到动画，制作小组特别在剧情上进行了一些巧妙变化来讨好玩家，主题曲的整体感觉也是走摇滚抒情路线，将战争的残酷和主要人物之间的情感进行了升华，但过于欢快的片尾曲却似乎与作品的主基调格格不入，如果不配合片尾动画一起欣赏多半都会让人有一种在看轻松搞笑动画的错觉。

游戏 · 人主编：胜负师
责任编辑：王伊浩
出版单位：电脑报电子音像出版社
对外合作：(023)63658933
读者服务：(0931)8674805
印　　刷：深圳佳好印务有限公司
发　　行：(0931)8674805
开　　本：16 开　212 毫米 ×285 毫米
版　　次：2009 年 6 月第一版
印　　次：2009 年 6 月第一次印刷
印　　张：8
印　　数：0001-3500 册
字　　数：200 千字
出版日期：2009 年 6 月
定　　价：14.00 元
书　　号：ISBN 978-7-88913-042-4



属于卡牌和桌游玩家的专门志来了！

集换式卡牌游戏与桌面游戏专门志 Trading Card Games & Board Games 2009.07

卡牌·桌游 首航号





超值赠品

三国杀
五款
珍藏武将闪卡
（随机一款）



幸运抽奖

魔兽世界
刮刮卡等你来拿

另有魔兽主题T恤、魔兽启始包等丰富奖品

详细的卡牌游戏动态
搜罗战术分析 体味卡牌文化
万智牌M10新规则详解+分析
魔兽新版刮刮卡介绍
……

桌游玩法介绍 经典桌游详尽分析
当前热门桌游资讯
经典桌游波多黎各详尽分析
三国杀武将使用秘籍
……

首航号 7月5日

各地报刊亭 卡牌、桌游店 上市销售

本手册随盘附赠不能单独销售

ISBN 978-7-88913-042-4



9 787889 130424

游戏·人光盘定价：14.00元（CD+手册）

